

BANDAI
HORS-SÉRIE

Le guide complet de

STREET FIGHTER II

TURBO

Les origines
et les techniques
secrètes de
tous les combattants



+
tout sur les nouveaux
personnages de

STREET FIGHTER II

The New Challengers



SUR
SEGA
MEGA DRIVE
&
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Découvrez en avant-première
les «goodies» de Street Fighter 2 :
le caleçon Street, la tirelire Street,
les costumes Street, les casquettes...

Suisse : 9 FS
Canada : 7\$50
Belgique : 219 FB
Dom/Tom : 45 F

M 1324 - 1H - 30.00 F-RD



3670

PAR TÉLÉPHONE

Pourquoi aller chercher ailleurs ce q

Ça bastonne !!!



**TOUS LES
CODES
SPÉCIAUX
ET BONUS
CACHÉS DE
CENTAINES
DE JEUX !**

disponibles également par Minitel :

3615 KONSOL

53 89

ou vous ne trouvez que chez nous ?

**DES MILLIERS
DE TRUCS
ET ASTUCES !!!**



DRAGON BALL Z
SUPER STREET FIGHTER II

ALADDIN - DESERT STRIKE - NBA JAM -
LANDSTALKER - SHINOBI - YOUNG MERLIN -
ZELDA 3 - DRAGON BALL Z 2 - FLASHBACK - SAGA
SONIC - FIFA SOCCER - THE EMPIRE STIKES BACK -
MORTAL KOMBAT - FATAL FURY - RANMA 1/2 2...

ET DES CENTAINES DE SOLUCES COMPLÈTES !

S O M M A I R E

- 4-5** Sommaire.
- 6-7** Historique Street Fighter console.
- 8** Street Fighter 2, les chiffres.
- 9** Le lexique des Street Fighter de l'apocalypse.
- 10** Les techniques de combats de chaque personnage : Ryu, E. Honda, Blanka, Guile, Ken, Chun Li, Zangief, Dhalsim, Balrog, Vega, Sagat, M. Bison
- 15** Les bonus stages.
- 61** Le classement des Street Fighter.
- 66** Les persos préférés de la rédaction.
- 67** Les Cheat Codes.
- 68-69** Les meilleures manettes.
- 70-71** Historique Street Fighter Arcade.
- 72-76** Super Street Fighter 2 et ses quatre nouveaux personnages.
- 77** Le Tournoi Battle.
- 78-81** Les babioles issues de Street Fighter.
- 82-83** L'Over Game Machine, la reine des consoles arcade.

AVIS AUX
LECTEURS !

Bientôt en vente,
le hors série
Dragon Ball Z.
Tout sur le jeu,
le dessin animé,
les goodies,
le phénomène
à travers le
monde... vous
serez vraiment
tout sur
Dragon Ball Z!





HISTORIQUE STREET FIGHTER CONSOLE

FIGHTING STREET, sur Coregrafx (octobre 1989).

Sous le nom de Fighting Street se cache une superbe adaptation de Street Fighter (premier du nom). La version NEC ressemble trait pour trait à la version arcade et s'est vendue comme de véritables petits pains au pays du soleil levant.

STREET FIGHTER 2010, sur NES (septembre 1989).

Ce jeu, inconnu à nos yeux, est une version étangée et futuriste de SF2, où Ken tient la vedette. Impossible de vous en dire plus car cette version Nes serait selon les milieux autorisés, une copie Made in Hong Kong et... donc un soft introuvable !

STREET FIGHTER 2, sur Super Nintendo (juin 1992).

SF2 est en 1992, le jeu le plus attendu de l'année. Tout d'abord, c'est la première cartouche de 16 mégas sur Super Nintendo. Réalisée par Capcom, cette version est la première adaptation du fabuleux jeu d'arcade. Street Fighter 2 s'est vendu à 9 millions d'exemplaires (dans le monde, bien sûr !) malgré un prix plus qu'élevé : 890 francs (dans la plupart des boutiques parisiennes). Mais le jeu en vaut la chandelle !!! SF2, le véritable hit.

STREET FIGHTER 2' Champion Edition sur Coregrafx. (juin 1993).

Street Fighter 2' sur NEC Coregrafx fut au Japon un succès sans précédent. Deux raisons : tout d'abord, le marché Nec, en perte de vitesse, a trouvé en Street Fighter 2' une source de profit non-négligeable. Seconde raison : SF2' est le premier des SF2 où l'on peut incarner les quatre boss (dans le Turbo sur Super Famicom, on peut aussi, mais il est sorti un mois plus tard). Depuis la sortie de ce fabuleux beat'em up, la console Nec a repris du poil de la bête et semble s'imposer comme jamais au pays du soleil levant.



STREET FIGHTER 2 TURBO.

Super Nintendo

(juillet 1992).

Allez, ne soyons pas avare de compliments. Street Fighter 2 Turbo est sans aucun doute le meilleur jeu jamais réalisé sur console. Il ressemble trait pour trait à l'arcade et comporte une option de taille... Eh oui, si vous le désirez, vous pouvez jouer à SF2* au lieu de vous fritter sur le Turbo. Bref, foi de David, deux en un, c'est plus malin!



STREET FIGHTER 2 TURBO.

Special Champion Edition

Megadrive

(octobre 1993).

Identique à la version Nintendo, cette cartouche propose des musiques bien plus paufinées et plus proches de celles de l'arcade. Même si les bruitages paraissent un peu ratés, il n'en est rien. Au bout de quelques parties, on n'y pense plus et on les trouve carrément fantastiques. Enfin, la cartouche contient 24 mégas, du jamais vu sur nos chères consoles!



SUPER STREET FIGHTER 2

Megadrive & Super

Nintendo

(juin 1994).

Oyez oyez! Super Street Fighter 2 sort simultanément sur Megadrive et Super Nintendo le 25 juin. La version Super Nintendo fait 32 mégas tandis que sur Megadrive, Sega nous propose une cartouche de 40 mégas (sûrement pour améliorer la qualité des digits). Préparez vos mouchoirs et vos sous, car le jeu risque d'approcher les 700 francs sur les deux versions...



News
de dernière
minute...

CHAMPION DE L'APOCALYPSE ?

De retour du C.E.S, notre envoyé spatial Pitt Wayable, nous a affirmés tout guilleret, avoir joué contre le champion toutes catégories de Street des Etats-Unis. Son nom : « Thee Controllar ». D'après Pitt, nos 11 Streeteux parisiens, Dave, Lion et Mika sont largement en mesure de lui faire pleurer sa mère (enfin surtout Dave because iliz Ze best of the whole world). C'est pourquoi, nous lançons un défi ultime au Controllar qui sévit sur la terre de nos frères de mang les peaux-rouges. Osera-t-il affronter nos désormais célèbres Streeteux nationaux, et surtout... seront-ils capables de laver l'affront de la non présence de nos 22 p'tits gars sur les pelouses américaines ! C'est ce que nous ne saurons malheureusement sûrement jamais !!! En tout cas, si tu lis ces lignes, Controllar, sache que le staff de Banzai/Supersonic t'offre l'aller et retour... chez ta mère.



Children
Have
Abilities
Minds
Potential
Skills

C.H.A.M.P.S.
USA, INC.

"The Video Game Clubhouse"
1405-D Kilm Creek Pkwy
Newport News, VA 23602
(804) 877-0040

C.H.A.M.P.S.
USA, INC.
HOME OF



"THEE
CONTROLLAR"

STREET FIGHTER ?!... SILENCE !!!... ON TOURNE !

Street Fighter, le film, c'est parti ! Le tournage vient tout juste de commencer à Bangkok, Thaïlande, avec comme acteur principal le très célèbre Jean-Claude Van Damme (*Full Contact, Universal Soldier, Double Impact...*) qui incamera à l'écran le non moins célèbre Colonel Guile. Ce sera le premier film à être complètement financé par une société de jeux vidéo, j'ai nommé Capcom. Nous retrouverons dans cette aventure tous les héros du jeu *Super Street Fighter*, c'est-à-dire : Bison interprété par Raul Julia (*Addams Family*), Chun Li interprétée par Ming Na Wen (*Joy Luck Club*), Viktor Sagat interprété par Wes Studi (*Geronimo, Le Dernier des Mohicans*), Cammy interprétée par Kylie Minogue (ben oui...), etc. Un nouveau personnage devrait également faire son apparition dans le film : le Capitaine Sawada. Personnage, que nous risquons bien de retrouver un jour dans une prochaine version du jeu (dixit Capcom). L'histoire est relativement simple : le colonel Guile se voit confier une mission périlleuse, délivrer une centaine d'otages détenus par le démoniaque Mr. Bison et ce, en moins

de 72 heures ! Pour se donner une chance de réussir, il va devoir réunir une équipe comprenant les plus fameux combattants afin de repérer la forteresse où se terre Bison. L'action se déroule à Shadowloo, Asie du Sud-Est, où depuis 7 mois une guerre civile fait rage. Bison exige le paiement de 40 millions de dollars pour la libération des otages, mais son but inavoué est d'obliger les nations alliées à intervenir directement dans le conflit dans l'espoir que cela aura pour effet de déclencher un conflit mondial. Steven de Souza a écrit le scénario et réalise le film. Il a déjà participé au tournage de plus de 40 films dont *48 Heures, Commando, Running Man, Piège de Cristal*. Le producteur est Edward R. Pressman (*Wall Street, Reversal of Fortune*). De sérieuses références donc qui nous promettent un film de qualité. Le contraire serait dommage, surtout avec un budget de 35 millions de dollars !!!

Restez branché : pour vous faire patienter jusqu'à la sortie du film, courant 95 (décembre 94 pour les Etats-Unis), on vous tiendra au courant de tout ce qui se passe sur et autour du tournage dans *Banzai!* et *Supersonic*... On en bave déjà !

Jeepy



STREET FIGHTER : LES CHIFFRES...

Arcade :

- ◆ Plus d'un million de dollars dépensé en pièces de 25 cents par les américains en sale d'arcade.
- ◆ Street Fighter II a reçu le prix du "Meilleur jeu d'arcade de l'année" en 1991 et Street Fighter II Champion Edition a été récompensé par la même distinction en 1992.
- ◆ Plus de 150 000 bornes d'arcade de Street Fighter II, Street Fighter II Champion Edition et Super Street Fighter II ont été vendues à travers le monde (un jeu se trouvant dans le Top 10 des jeux d'arcade est en moyenne vendu à 3 000 exemplaires).
- ◆ Un succès financier comparable à celui du célèbre Pac-Man.

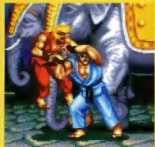
Cartouches :

- ◆ Nombre de cartouches vendues à travers le monde : environ 12 millions d'exemplaires.

Divers :

- ◆ Plus de 30 licences...

LES EXPRESSIONS TECHNIQUES DES STREET FIGHTERS...



LA MEXICAINE :

Vous avez deviné que Ken va tenter une balayette ? Avancez vers lui et reculez, histoire de ne pas vous retrouver par terre ! Avancez ensuite pour le chopper, avec un bon timing, vous ne pouvez être contré. Dixit David : nous appelons cette technique la Mexicaine car c'est tout simplement un mexicain qui ne l'a appris !

SCROLLING :

Si l'adversaire n'est pas dans le coin et saute en arrière pour éviter une boule, faites défiler le scrolling (en avançant vers l'adversaire) pour qu'il atterrisse sur la boule. Vous pouvez alors vous exclamer : scrolling, ou plutôt SCROOOOLLING !

CONTRE-SAUT :

Quand votre adversaire saute de trop loin, attendez qu'il retombe pour contre-sautez en avant avec le gros pied ou gros poing.

"TRAUMATISAGE" :

Ce que nous appelons "traumatisation" est une multiplication de coups rapides et d'enchaînements sur l'adversaire, même si celui-ci est en protection. Guile par exemple est un bon traumatisateur.

"COINÇAGE" :

Technique de traumatisme qui consiste à ne pas laisser sortir l'adversaire du coin où il s'est fourré. En variant la vitesse des boules, avec Ryu par exemple.

COUP DE CRASSE :

Technique qui consiste à chopper l'adversaire tout de suite après lui avoir mis un petit coup (n'abusez quand même pas trop de cette technique, car les bons adversaires la contrent facilement !).



PASSAGE DANS LE DOS :

Technique qui marche essentiellement avec Ryu et Ken. Sautez par-dessus l'adversaire, touchez-le dans le dos.

LE RE-K.O. :

Vous avez explosé votre adversaire, il est K.O. ! N'appellez pas les pompiers, remettez-lui une paignée avec un enchaînement, il retombe dans les vappes ! Guile et Vega sont les personnages qui font la plus facilement des "RE-K.O."

"C'EST MOI CHOPPE !" :

Exclamation prononcée par un Street Fighter lorsqu'il se fait chopper, alors qu'il était persuadé de chopper. Par exemple, avec Chun-Li, "c'est toi choppe".

DRAGON DANCE :

Expression inventée par nos amis du Japon ! Elle décrit la succession de plusieurs Dragon Punch. Cette technique fonctionne uniquement avec Ken. Eh oui !

UN TRUC N'IMPORTE QUOI : se dit d'un bug ou de quelque chose d'anormal survenant en cours de partie. Variante : c'est quoi ce truc !

MIROIR :

Se dit quand les deux adversaires exécutent le même coup ou la même série en même temps. On peut aussi dire, "chorégraphie".

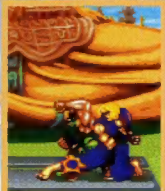
"TRAVERSAGE" :

Vous pouvez traverser les projectiles adverses avec l'un de vos coups spéciaux. Par exemple, pour éviter une boule et pour la traverser, faites l'hélico (avec Ryu) au dernier moment.



À LA RELEVÉE :

Quand vous tombez à terre, regardez si l'opposant vous saute dessus ou tente un quelconque enchaînement. Relevez-vous alors avec un coup spécial pour le contrecarrer.



▲ CONTRE-CHOPPE :

Chopper l'adversaire alors qu'il tente la même chose que vous ! Comment ? Ben, par un coup de crasse !



Style : Karaté.
Origine : Japon.
Taille : 1,75 m.
Poids : 68 kg.
Né le : 21/07/64.
Mensurations : 112, 81, 85.
Groupe Sanguin : 0.

**IDEN
TITE**

La gros poing sauté de Ryu est aussi efficace que celui de Ken mais il est un peu plus lent. Il est donc très utile contre les adversaires qui ne possèdent pas de coup spécial comme le Dragon Punch (par exemple, Zangief ou Balrog).

Le gros poing.



Ryu a été durant sa jeunesse un élève de maître Shen Long. Entraîné aux côtés de Ken, son ami et rival de toujours, il a appris à maîtriser tous les coups du Karaté, ainsi que le fameux Dragon Punch. Aujourd'hui, il est l'un des plus grands combattants de son pays, et même de la planète. Il participe au tournoi Street Fighter et remet sa couronne en jeu. Il n'a qu'un seul et unique but dans la vie : le combat. Il parcourt donc le globe à la recherche de nouveaux adversaires pour progresser mais aussi, pour apprendre de nouvelles techniques de combats. Dans tous les tournois auxquels il participe, il rencontre son vieil ennemi : Sagat. Le boxeur thaïlandais veut prendre sa revanche. Ryu l'avait vaincu dans Street Fighter 1. Comme dit le proverbe : "À la fin, il ne peut en rester qu'un..."



THE WINNER



THE LOSER

You win, You lose !

Houhrah ! Ryu vient de gagner. Mince... il vient de perdre face à Ken l'américain. Très mauvais journées...



THE WINNER



Bizarre



Electrocuté



K.O

Ryu est vraiment très très musclé. Regardez ces trois photos pour en être sûr. Sinon, prenez votre cartouche et jouez pour vérifier par vous-même.

36 CHANDELLES

LES 4 COUPS SPECIAUX

La boule



1

Le Dragon Punch



2

L'hélicoptère



3

L'hélic en l'air



4

1) ↘ avec poing. 2) ↘ avec poing. 3) ↘ avec pied. 4) Sautez dans les airs et effectuez le mouvement de l'hélicoptère.

**TENUES
DE
COMBAT**



Ken dans SF2



Ken dans SF2



Ken dans SF2



Ken dans SF2

Utilisé au bon moment et à la bonne distance, vous toupez tous ceux qui vous sautent dessus.

Le pied moyen.



Au-dessus du Dojo de Ryu.



Cet endroit est certainement le lieu d'entraînement de Ryu. En tous cas ce temple a souvent besoin de nettoyages à cause des nombreux oiseaux qui le survolent. Des aigles et des corbeaux, je crois bien.

PORTRAIT

FRONTOLE

ARRIÈRE



Ryu est froid et calculateur. Voilà comment nous pouvons le décrire en regardant ces photos.

Avec les pieds.

Avec les poings.



Pour choper votre adversaire, mettez la mainette en avant ou en arrière + gros bouton gauche + gros bouton droit.

CHOPAGE

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près.	Moyen pied de près.	Gros pied de près.	Petit poing de près.	Moyen poing de près.	Gros poing de près.
 100 pts Petit pied normal.	 400 pts Moyen pied normal.	 500 + 100 pts Gros pied normal.	 100 pts Petit poing normal.	 400 pts Moyen poing normal.	 500 pts Gros poing normal.
 100 pts Petit pied balais.	 300 pts Moyen pied balais.	 500 pts Gros pied balais.	 100 pts Petit poing balais.	 300 pts Moyen poing balais.	 500 pts Gros poing balais.
 100 pts	 300 pts	 500 pts	 100 pts	 300 pts	 500 pts
 100 pts Petit pied sauté sur place.	 400 pts Moyen pied sauté sur place.	 500 pts Gros pied sauté sur place.	 100 pts Petit poing sauté sur place.	 400 pts Moyen poing sauté sur place.	 500 pts Gros poing sauté sur place.
 100 pts Petit pied sauté en avant.	 200 pts Moyen pied sauté en avant.	 500 pts Gros pied sauté en avant.	 100 pts Petit poing sauté en avant.	 300 pts Moyen poing sauté en avant.	 500 pts Gros poing sauté en avant.

Ryu vs E.Honda



La technique est très simple : envoyez des boules pour obliger l'adversaire à sauter. Mais attention à ne pas lancer ses boules de trop près pour ne pas être balayé. Quand E. Honda fait la torpille, sortez un Dragon Punch. S'il saute sur vous, idem. Contre les milfe mains, donnez un petit coup de poing baissé, ou un Dragon Punch. S'il balait avec le gros poing, stoppez-le en avec le petit poing baissé ; avec le gros pied, un petit pied baissé ou un Dragon Punch. Quand vous sautez E. Honda de près, frappez avec le gros poing. De loin, avec le gros pied. Si vous êtes certain que l'adversaire va tenter de vous balayer avec le gros pied, placez vous à bonne distance et sortez l'hélicoptère. Pour finir, faites le Dragon Punch contre le Super Sump Press. Si vous pouvez, tentez un enchaînement pour mettre K.O.

Ryu vs Vega

Attention quand vous envoyez des boules. Vega saute si rapidement que vous serez contré à chaque fois. Attendez plutôt que l'opposant effectue une action quelconque pour le vaincre. S'il saute sur vous de près, utilisez le Dragon Punch. Contre n'importe quel coup de griffe porté d'assez loin, frappez avec un petit pied baissé. Contre Drop, regardez s'il tente de vous saisir. S'il essaie, frappez avec le Dragon Punch ou donnez un simple coup de poing. Quand il tente, sautez en arrière ou en avant pour l'attendre. Si vous tombez au sol et que Vega sort sa roulette, relevez-vous en Dragon Punch. Il donne beaucoup de coup de griffes pour finir, soulevez-le avec un Dragon Punch. Après l'avoir mis à terre, sautez-lui dessus et tentez un quelconque enchaînement.

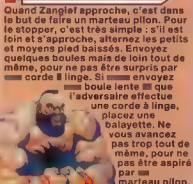


Les petits... stoppent les giletsades sans aucun problème.

Ryu vs Balrog

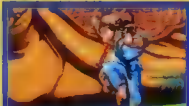
Pour empêcher votre adversaire d'approcher, faites des petits coups de poing baissés. Vous évitez toutes ses attaques. Ne sautez pas trop vite, de temps en temps quelques boules, mais restez très vigilant. Vous pouvez vous faire contrer par un Final Punch. Quand Balrog donne un grand coup de poing de loin, faites tout de suite une balayette. Ne sortez jamais l'hélico car Balrog vous stoppe avec un poing baissé. Placez le Dragon Punch à chaque fois que l'adversaire fait sa grande droite et aussi quand il saute de près. S'il saute de loin faites une balayette ou contre sautez. Quand vous mettez Balrog à terre, sautez-lui dessus et essayez de temps en temps quelques coups de crasse ou un enchaînement. Ne sautez pas souvent en avant, vous serez contré par son Uppercut moyen. Aussi, ne sautez pas souvent en arrière, Balrog ne va pas prendre dans la tête un grand Uppercut.

Ryu vs Zangief



Quand Zangief approche, c'est dans le but de faire un marteau pilon. Pour le stopper, c'est très simple : s'il est loin et s'approche, attendez les petits et moyens pied baissés. Envoyez quelques boules mais de loin tout de même, pour ne pas être surpris par une corde à linge. Si vous envoyez une boule lente que l'adversaire effectue une corde à linge, placez une balayette. Ne vous avancez pas trop tout de même, pour ne pas être aspiré par un marteau pilon. Quand Zangief saute de loin et donne un coup, frappez avec un grand poing. De près, faites un Dragon Punch. Ne sortez jamais l'hélico, il vous contre avec la corde à linge. Quand vous sautez de près, frappez avec un gros poing. Si vous touchez l'adversaire, enchaînez avec l'hélico. Ne sautez pas de très loin, pour que l'opposant ne fasse pas un marteau pilon à l'arrivée. Quand il effectue la super corde à linge, donnez un grand poing (il se peut que vous le renvoyiez avec une boule qu'il a évité de photo). Pour finir, relevez vous le plus souvent en Dragon Punch après avoir été mis au sol. Pour finir, n'employez pas trop l'balayette, car les Zangief malins éviteront ces dernières pour ensuite faire le marteau Pilon.

Ryu vs Sagat



Un mauvais Sagat place toujours trop tard son Tiger Up contre l'hélico...



Donnez un gros poing après les Tiger hauts de Sagat.

Sagat est sûrement l'un des adversaires les plus redoutables de Ryu. En effet, il possède tous les atouts nécessaires pour le terroriser. Ce n'est pas grave, avec nos techniques vous vaincrez. Vous remarquerez que Sagat envoie beaucoup de boules pour vous obliger à sauter en avant. Sautez plutôt sur place et envoyez de temps en temps des boules, pour l'obliger à vous sauter dessus. Quand Sagat met une balayette, contre-balayez. Faites quelques petits hélicos, de loin tout de même. L'adversaire voulant faire le Tiger Uppercut, dernier moment vous touchez pas. Vous pouvez alors enchaîner (vu que vous êtes invincible à la fin de l'hélico). Quand il saute de loin, contre sautez. Vous gagnerez à chaque fois. S'il saute de près, placez le Dragon Punch. Quand vous le mettez à terre, tentez un passage dans le dos en sautant un peu tôt (car c'est relievé en Tiger Uppercut). Sagat est une chose facile). Quand il met des Tiger Knee devant vous, choppez. Quand vous êtes coincé, sautez en faisant quelques hélicos à l'air. Vous êtes à terre : relevez-vous en Dragon Punch ou en hélico. Il arrive de temps en temps que Sagat lance des Tiger en haut pendant que vous allez faire l'hélico. Attendez qu'il lance son Tiger (en étant à bonne distance) et juste après que le Tiger passe au dessus de votre tête, donnez un gros poing.

Ryu vs M. Bison



Envoyez de temps en temps des boules, mais pas à de trop grandes distances (pour que M. Bison ne vous rebondissent pas dessus). Sautez lui dessus pour le déstabiliser. S'il saute sur vous, placez le Dragon Punch. Contre le coup de pied rebondi, sautez en arrière avec le gros pied ou poing. Si il vous a déjà rebondi dessus, regardez où il se dirige pour lui décocher un Dragon Punch. Contre la torche, faites le Dragon Punch ou protégez-vous pour chopper sur la fin de cette dernière, quand il effectue son double Kick, sortez un Dragon ou un hélico. Sinon, tentez quelques passages dans le dos ou des coinçages. S'il donne souvent des coup de pieds de loin, faites le Dragon ou donnez des petits coup de poings. Quand vous sautez en arrière et que M. Bison effectue la torche donnez un gros coup de pied pour le stopper (chose qui ne marchait pas dans le 2).



36 50 10NSOL - 036 70 53 89

Déjà des Références en la matière...

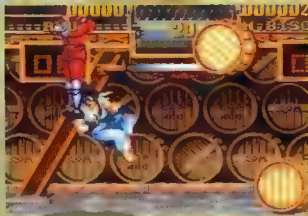
LES BONUS STAGE

Street Fighter 2 Turbo est avant tout, un jeu où l'on se fritte la tronche... mais à l'usage on doit aussi lui reconnaître des vertus de calme. Tous les trois combats, vous participez à un bonus stage où vous cassez tout. Lesquelles ?



Dans un premier temps, vous devez démolir une superbe voiture, en moins de quarante secondes. Vous ne trouvez pas qu'elle ressemble à celle de Final Fight ? ■ vous commencez par la droite, ■■ devez taper deux fois avant de passer à gauche. Si vous commencez à gauche, vous donnez quatre coups avant de tout détruire à droite ! Avec la plupart des Street Fighters, 25 secondes suffisent pour détruire la voiture. Alors, les plus rapides sont Blanka, E. Honda et Chun Li. Viennent ensuite Ken et Ryu, et puis enfin les autres.

Dans le deuxième bonus stage, vous détruisez un mur de briques, ■■ quarante secondes. Composé de quatre parties (deux parties latérales, une partie centrale et enfin, une partie haute), vous avez devant vous la copie du mur de Berlin ! Pour le détruire, rien de plus facile : explosez la partie qui ■■ trouve devant vous (par exemple la partie gauche), passez ensuite à celle du dessus puis à celle de droite, finissez par la partie centrale. Tous les combattants terminent ce bonus stage rapidement. Utilisez surtout tous vos coups spéciaux.



Le dernier bonus Stage est assez différent des autres. Ici, des tonneaux vous tombent dessus. Il y en a vingt et vous devez les détruire tous pour faire un Perfect. Généralement, vous devez rester au milieu de l'écran et donner des gros coups pour les exploser. Ce bonus stage est très facile. Il est d'ailleurs quasiment impossible de rater son Perfect.

Très important, il faut savoir que l'on peut jouer à deux dans ces bonus stages. A ce moment, ■■ peut se donner des coups et empêcher l'autre de tout casser pour obtenir plus de points que lui. Aussi, il est désormais possible d'effectuer les coups que l'on doit charger pendant deux secondes, ce qui était impossible auparavant !

NDLR : en arcade, vous accédez aussi à trois bonus stage. Ils se présentent dans un ordre différent et offre une petite surprise : au lieu de détruire un mur de briques, vous explosez des caisses en feu, dans une usine. Voilà la seule différence notable entre l'arcade et la console !

Dixit David : quand je finis le premier bonus stage avec Ken, il me reste 19 secondes. Dans le second, 24. Essayez d'en faire autant et constatez par la même occasion que nous sommes vraiment les Street Fighters de l'apocalypse (vous constatez d'ailleurs que David a toujours autant la grosse tête !).

DAV et LV.



- Style : Sumo.
- Origine : Japon.
- Taille : 1,85 m.
- Poids : 137 kg.
- Né le : 03/11/60.
- Mensurations : 212, 180, 210.
- Groupe Sanguin : A.

IDENTITE

Le gros coup de poing est un coup spécial. Il stoppe les adversaires durant leur saut mais aussi, détruit plusieurs coups spéciaux adverses (comme par exemple la grande droite de Balrog). Utilisez donc ce coup dans les situations critiques.



E. Honda est un combattant que l'on a constaté, le plus puissant des sumos japonais. Il a remporté le tournoi Street Fighter sur ce qui a été choqué d'apprendre que les sumos étaient considérés comme des combattants sans aucun potentiel. Il veut donc prouver que son style de combat est supérieur à ceux des autres. Entre temps, il participe à des tournois et son style a gagné ses nombreux fans. Ses techniques sont les plus réputées et c'est pour cela qu'il continue à s'entraîner jusqu'à ce qu'il remporte le tournoi Street Fighter. Il est connu pour sa puissance mais aussi, pour son sens de l'honneur. Lors de son prochain tournoi, il va raconter à tous ceux qui le connaissent sa véritable histoire. Ses techniques de combat, comme la fameuse torpille ou le coup spécial qui détruit après lui, le plus puissant des coups inventés, l'avenir nous le dira...



You win, You lose !
Il ne parait pas à E. Honda que son poids, il s'en moque complètement. Il prétend que c'est son secret.



Quand il combat, E. Honda ne peut pas se permettre de se tromper. Voici comment il réussit pour sa première victoire : 1. Gagner le tournoi. 2. Se faire un coup spécial de son adversaire. 3. Gagner le tournoi.

36 CHANDELLES

LES 3 COUPS SPECIAUX



1. ← puis → avec poing. 2. ↑ puis ↓ avec poing. 3. appuyez plusieurs fois sur un bouton de poing pour obtenir les mille mains.



Le passage dans le dos est très utile. Pour en réaliser un, sautez en avant avec le pied moyen.



La salle de bain de Edmond Honda.



Le baquet de Edmond est très bien équipé. Elle est maintenant décorée d'un mur électrique représentant le Fuji Yama et un bonhomme tenant un bifon. Si un adversaire gagne, le dit bonhomme commence à s'énerver.

PORTRAIT

FACTICE

ACTUEL

Même s'il n'est plus tout jeune, E. Honda reste très beau.
On remarque quelques rides quand il perd...

Les trois chopages de Honda

E. Honda peut chopper de trois manières avec le moyen poing (1) le gros pied (2) et enfin le gros poing (3)

CHOPAGE

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près	Moyen pied de près	Gros pied de près	Petit poing de près	Moyen poing de près	Gros poing de près
300 pts	400 pts	500+400 pts	300 pts	400 pts	500 pts
Petit pied normal	Moyen pied normal	Gros pied normal	Petit poing normal	Moyen poing normal	Gros poing normal
200 pts	400 pts	500 pts	300 pts	400 pts	500 pts
Petit pied bas	Moyen pied bas	Gros pied bas	Petit poing bas	Moyen poing bas	Gros poing bas
200 pts	400+400 pts	500 pts	200 pts	400 pts	500 pts
Petit pied sauté sur place	Moyen pied sauté sur place	Gros pied sauté sur place	Petit poing sauté sur place	Moyen poing sauté sur place	Gros poing sauté sur place
300 pts	500 pts	500 pts	300 pts	400 pts	500 pts
Petit pied sauté en avant	Moyen pied sauté en avant	Gros pied sauté en avant	Petit poing sauté en avant	Moyen poing sauté en avant	Gros poing sauté en avant
300 pts	400 pts	500 pts	300 pts	300 pts	500 pts

HONDA

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES



TERRORISAGE.



Les Mille sont très efficaces pour les techniques de crasse : par exemple, après avoir saisi l'adversaire (1), utilisez les mains pour bloquer l'opposant (2) et pour finalement le rechopper (3). Cette technique qui peut être par pouvoir spécial, est utile pour terroriser l'opposant.

TRIPLE COMBO.



Le triple : gros poing saute vers l'avant (1), suivi d'un gros pied qui touche une fois (2), puis une seconde (3).

Dossier réalisé par L.V, MIK, et DAV.

PRÉLIMINAIRES Malgré les apparences, E. Honda est un adversaire redoutable. Son point faible est de ne pas pouvoir lancer de projectiles, mais c'est est compensé par une puissance plus qu'honorable. Apprenez donc à jouer la distance avec la grande balayette (gros pied debout) pour ne pas laisser approcher un adversaire trop entreprenant. Utilisez aussi les mille-mains pour bien terroriser. Contre les sauts, vous utilisez la petite torpille ou encore le gros poing. La meilleure des choses avec E. Honda consiste à toujours chercher le contact et terroriser l'adversaire. De loin E. Honda est très faible. Il faut donc apprendre à se défendre en sautant sur place ou en mettant des torpilles au bon moment.

TORPILLES La petite torpille est sans nul doute une des armes principales du japonais. Quand vous l'effectuez, vous êtes immortel durant une seconde. Vous traversez donc les boules, évitez les balayettes et aussi, rivalisez avec les Dragon Punch.



COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

Honda vs Ryu

Voici un match difficile pour Honda ! La première règle à respecter est de ne surtout pas être tenu à distance. En effet, il est impossible de sauter par dessus une boule sans se faire balayer ensuite. Tentez plutôt un double choc avec la grande balayette. Quand Ryu ne lance plus de boules et se met à sauter, tentez une torpille, cela peut se révéler utile. Si vous êtes à terre et qu'il fait une boule, utilisez la petite torpille ou bien l'attaque verticale "à la relevée". Une fois que vous avez réussi à coincer l'adversaire, le match peut tourner à votre avantage. Employez les coups de crasse, multipliez les tentes pour que l'opposant soit déconcerté. S'il utilise l'hélicoptère en dernier recours, restez baissé et donnez simplement pied ou poing moyen.



Honda vs Ken

Pour ce match, reportez vous à "Honda vs Ryu". Mais sachez que la façon de jouer est un tout petit peu différente. En effet les boules de Ryu et Ken possèdent des vitesses différentes. E. Honda aura donc plus de mal à traverser les boules avec la torpille.

Avec la torpille, vous traversez les boules de Ken. Cette technique est vraiment efficace quand vous vous relevez.



Honda vs Blanka

Sachez d'ores et déjà que le match "torpille de E. Honda vs "boule de Blanka" est gagné à 100% par le japonais. Ainsi, un coup qui disparaît de la panoplie de votre adversaire. Blanka emploie trop d'électricité ? Stoppez avec le pied moyen baissé. S'il vous saute dessus, faites la petite torpille. Si il saute de loin, faites une torpille ou encore un gros poing ou un gros pied. Cherchez à mettre Blanka dans le en utilisant des "coups de crasse". Evitez de sauter car Blanka est supérieur à E. Honda dans l'espace aérien.



Honda vs Guile

Très difficile combat : car l'adversaire

cherche à tout prix à se réfugier dans le coin en lançant des Sonic Boom. Dès qu'il lance son Sonic, sautez par dessus. Une fois en l'air et si Guile ne se trouve pas trop près, la meilleure chose à faire est le petit coup de pied (coup de fesse). Ainsi, s'il tente une moyenne ou grande balayette, vous le stoppez à coup sûr. Quand Guile tente de sauter juste après avoir lancé un Sonic, contresautez avec un petit coup de poing. S'il est trop près, mieux vaut trouver un bon timing pour sauter sur place, vous seriez contré par un Uppercut ou un pied moyen. Cherchez le contact avec les mille mains et, si vous sentez le Sommersault Kick, protégez-vous. Vous pouvez ainsi chopper. Mettez aussi la grande balayette de loin si vous sentez venir un Sonic Boom (double choc). Contre les sauts inattendus, l'atemi (grand poing) est très utile.



Quand vous sautez, servez-vous du petit pied. Si Guile lance un Sonic, balayez pour un double choc. C'est compris ?

Honda vs Dhalsim

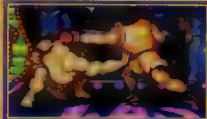
Pour ne pas faillir à la règle, revolez un match difficile. En effet, Dhalsim fera tout pour vous tenir à distance avec ses Yoga Fire et des coups élastiques. Une bonne technique : sautez avec le pied moyen et ainsi, atterrissez sur tous les coups de l'Indien. Cherchez toujours le contact avec les mille mains, les coups de crasse et les passages dans le dos avec le pied moyen : c'est fatal pour Dhalsim. Il est déconseillé de tenter de traverser les Yoga Fire avec les petites tortilles : il y a risque de se prendre en même temps le Fire + un coup, c'est le KO immédiat. Pour finir, balancez quelque petites tortilles pour contrer les grands poings.



Petite tortille et pied moyen sauté contre Dhalsim.

Honda vs Balrog

Un match qui tourne vite à l'avantage de E. Honda. Une chose importante à savoir : Si Balrog vous lance dessus avec une droite, un Uppercut ou un Turn Punch, vous le stoppez net avec une tortille effectuée au dernier moment. Sinon, la technique est similaire à celle contre Zangief. Il faut souvent faire les mille-mains et balancer la tortille. Tentez le coinage avec les coups de crasse, mais attention à ne pas rester trop près. Balrog vous choppe avec les coups de tête. Si vous ne réussissez pas à placer la tortille contre les attaques spéciales, utilisez le poing moyen baissé (très efficace).



Un simple poing moyen baissé stoppe l'attaque de Balrog.

Honda vs E. Honda

Encore un match difficile pour chacun des deux protagonistes. Attendez que l'adversaire vous saute sur la tête avec une petite tortille. De loin, utilisez les mille mains dans le vide, tout en chargeant une tortille. Ainsi, si l'adversaire balance sa tortille, il se prendra les mille-mains (avec peut-être un double choc). S'il utilise trop les mille mains, frappez avec un gros coup pour stopper (double choc). Quand l'adversaire charge sa tortille, évitez d'avancer avec la grande balayette. S'il vous saute dessus et que vous êtes chargé, exécutez la petite tortille, c'est moyenne tortille ou une attaque verticale. Sinon, frappez avec un gros poing ou un gros pied.



Un gros poing.

Honda vs Chun Li



Un gros poing et un pied moyen baissé.

beaucoup le poing moyen pour stopper les pieds de Chun Li et peu la tortille. Comme toujours, cherchez le contact et les coinages.

Chun Li a deux façons générales de jouer. La première, avec les boules. Utilisez alors la grande balayette pour un éventuel double choc. La seconde, nécessite beaucoup de tentatives et de sauts. Si elle s'approche un peu trop près pour vous assommer de pieds moyens et de petits pieds pour chopper, contrez-chopez immédiatement. Quand elle s'amuse à sauter, méfiez-vous du passage dans le dos. Pour l'éviter, sautez immédiatement en arrière avec le pied moyen. Sinon, servez-vous de la balayette basse : cette dernière vous entoure complètement et balaise un "passer dans le dos". Contre le saut en général, n'essayez pas de tenter trop de choses, car Chun-Li rebondit sur vos coups grâce à ses pieds moyens. Utilisez beaucoup le poing moyen pour stopper les pieds de Chun Li et peu la tortille. Comme toujours, cherchez le contact et les coinages.

Honda vs M. Bison

Pour ce combat, jouez à défensive. Contre le double Kick ou une torche, faites la petite tortille au dernier moment, vous êtes gagnant ! Contre le saut, rebondissez sur la tête, sautez à l'arrière avec un gros pied. Contre le saut, utilisez le gros poing ou encore l'attaque verticale, extrêmement efficace quand elle touche à trois fois. Ne balancez pas trop de tortilles, car l'adversaire peut facilement sauter dessus et chopper. Comme d'habitude, cherchez à terroriser l'adversaire dans le coin avec les mille-mains et les choppes. Et gardez en tête que M. Bison possède aucun coup qui le rendent immortel ! Il se relève.

Honda vs Vega

Un match jouable, mais attention aux bons boulevants. Vega par exemple, ne balance pas trop la tortille car Vega saute par dessus et vous choppe. S'il vous saute dessus, effectuez la petite tortille, ou mieux, l'attaque verticale : Vega ne possédant pas de coups à la relève, il ne pourra pas vous contrer. Cherchez aussi le contact avec les mille-mains et sautez avec le petit coup de pied pour l'obliger à faire son flip arrière. Si vous réussissez à vous approcher, la victoire vous appartient. Si le saut derrière vous, sautez en arrière avec le coup de pied moyen. Utilisez aussi le poing moyen baissé pour stopper ses glissages.

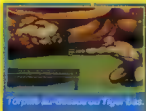
Un match jouable, mais attention aux bons boulevants. Vega par exemple, ne balance pas trop



Le saut est très efficace contre Vega.

Honda vs Zangief

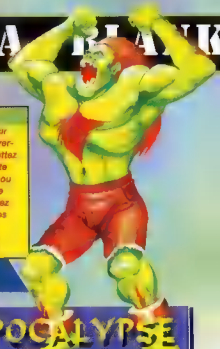
A condition de ne pas jouer contre l'empereur des Zangief, vous devriez gagner ce match sans problème... Tenez le à distance avec les mille-mains. Si celui-ci fait le Lariat, faites une grande balayette. S'il fait le super Lariat, essayez de placer le grand poing ou bien allez de plus belle avec les mille-mains. Quand Zangief saute, plusieurs choix s'offrent à vous : s'il met un coup, sautez en arrière avec le gros pied. Vous pouvez aussi mettre un coup spécial. La meilleure solution reste tout de même la petite tortille.



Le poing est très efficace contre Zangief.

E. Honda n'est pas le pire ennemi de Sagat mais presque... En effet, il possède une particularité qui détruit tous les mauvais Sagat. Grâce à sa tortille, il passe au dessus du Tiger Bess. Employez donc cette technique à bon escient pour pulvériser l'opposant. Aussi, ne balancez pas trop de tortilles impertinentes car Sagat n'a qu'à sauter en pour chopper (ou vous enchaîner). Si vous êtes à moyenne distance et que vous sentez venir un Tiger Bess, faites la grande balayette ou les mille mains pour chauffer l'adversaire. Ne sautez que pour de bonnes raisons, sinon l'Uppercut aura raison de vous. Comme toujours, cherchez le contact et les coinages + coups de crasse avec les mille mains. Si Sagat vous saute dessus, donnez un simple atemi pour le stopper.

NKA • BLANKA • BLANKA • BLANKA



PORTRAIT

ICTINE

DEFENSE

Quand Blanka gagne, il joue les terrours. S'il se prend une avoine, il la boucle gentilement.

Chopage !

Pour saisir votre adversaire, mettez la manette en avant ou en arrière et appuyez sur le gros poing. Résultat : oansenf !

CHOPAGE

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de pres. 100 pts	Moyen pied de pres. 200 pts	Gros pied de pres. 400 pts	Petit poing de bras. 100 pts	Moyen poing de bras. 200 pts	Gros poing de bras. 400 pts
Petit pied normal. 100 pts	Moyen pied normal. 200 pts	Gros pied normal. 400 pts	Petit poing normal. 100 pts	Moyen poing normal. 200 pts	Gros poing normal. 400 pts
Petit pied basse. 100 pts	Moyen pied basse. 200 pts	Gros pied basse. 400 pts	Petit poing basse. 100 pts	Moyen poing basse. 200 pts	Gros poing basse. 400 pts
Petit poing gauche. 100 pts	Moyen poing gauche. 200 pts	Gros poing gauche. 400 pts	Petit poing droite sur poing. 100 pts	Moyen poing droite sur poing. 200 pts	Gros poing droite sur poing. 400 pts
Petit pied gauche. 100 pts	Moyen pied gauche. 200 pts	Gros pied gauche sur poing. 400 pts	Petit poing gauche sur poing. 100 pts	Moyen poing gauche sur poing. 200 pts	Gros poing gauche sur poing. 400 pts

BLANKA

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES



PASSAGE
DANS LE DOS

TROUBADER
ET PLANTE !



Sucez l'adversaire (1) et rapide moment où vous relâchez (2). Vous retrouvez derrière l'opposant et pouvez alors l'enchaîner (3) avec poing moyen (4) accompagné d'électricité (5).



A moyenne distance (A) faites la boule avec le petit pour arriver devant l'adversaire et pour . A longue distance (B) faites la boule moyenne pour obtenir même résultat.



Le triple : sautez avec le gros poing (1) frappez ensuite avec poing moyen (2). Mettez alors balayette ou gros poing balaisé (3 ou 4). Vous faites le sortez !



Dossier réalisé par
L.V. MIK, et DAV.

PRÉLIMINAIRES

Motre bon vieux Blanka a toujours soit de combat ! Pour preuve, il possède désormais une nouvelle attaque spéciale : la boule verticale ! Cette nouvelle attaque spéciale terrorte les combattants qui possède pas de Dragon Punch (M. Bison ou Vega) et surprend énormément. Comme par le passé, vous pouvez utiliser la boule horizontale pour pulvériser. L'électricité est toujours très efficace pour pomper l'énergie, comme la sucette brésilienne. Aujourd'hui, Blanka possède un coup de poings sauté méga efficace contre les balayettes et giga utila pour le confressat. Savez-vous un des pieds moyens et gros poings balaisés pour terrorter l'opposant, mais aussi pour le coincer. Ne sautez en avant qu'à moyenne distance, afin de ne jamais retomber trop près de l'adversaire. Avec la sucette brésilienne, tentez des passages dans le dos ou des coups de crasses et enfin, confrebalaier un maximum.

COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

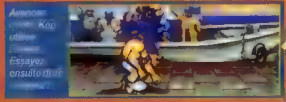
Blanka vs Ryu



Un combat qui tourne vite à votre avantage, si vous réussissez à terrorter votre adversaire. Quand Ryu est loin et lance des boules pour vous obliger à sauter, sautez place pour tester sa patience. S'il saute, mettez lui boule dans la face. Sinon, utilisez le gros poing le gros pied d'un peu plus loin. Quand vous sautez sur lui à moyenne distance ou courte, utilisez de préférence le gros poing, il stoppe facilement les balayettes. vous êtes près et sautez venir une boule, mettez la balayette le grand pied. A distance moyenne, tentez double-choc avec le gros poing balaisé. Quand vous voyez votre adversaire désemparé, attaquez-le sans cesse avec la boule ou s'il est à terre, mettez l'électricité. Si vous êtes persuadé qu'il tente un Dragon Punch à la relevée, protégez-vous et venez chopper ensuite.

Blanka vs Ken

Employez les mêmes techniques qu'avec Ryu, mais attention au Dragon Punch. Une précision : contre l'hélicoptère, avancez pour pas être touché (vous êtes totalement immortel). Cela marche aussi contre Ryu. Vous pouvez ensuite effectuer un chopage.



COUPE POING

Le gros poing sauté est vraiment utile, surtout contre ceux qui vous réceptionnent avec une balayette. Oubliés au dernier moment, vous êtes sûr de foucher l'adversaire. Essayez quand même de varier vos attaques.

Blanka vs Blanka

Ce match n'est pas plus faciles. Restez donc attentif et balancez pas de coups au hasard. Si jamais Blanka vous fait boule alors que vous êtes en protection, contrez en faisant aussitôt votre. Contre la boule verticale, attendez l'électricité. Quand Blanka saute, contre sautez avec le gros poing (très efficace). Cherchez le contact pour mettre la pression le pied moyen baissé et l'électricité. Attention à pas trop sauter place, car vous seriez touché par la boule. Si jamais Blanka tente un passage dans dos, mettez l'électricité pour le calmer.



GAILE • GUILLE • GUILLE • GUILLE • G

GAILE • GUILLE • GUILLE • GUILLE • G



Style : combat pur.
Origine : USA.
Taille : 1,82 m.
Poids : 86 kg.
Age : 23/12/60.
Mensurations : 125, 83, 89.
Groupe Sanguin : 0.

**IDEN
TITE**

Pour frapper avec ce coup de pied, mettez à manette en avant ou en arrière et frappez avec le gros pied. C'est très efficace pour éviter les balayages et les attaques basses. Cela touche aussi des adversaires en protection basse !



Coup de pied haut.

Pendant longtemps, Guile était considéré comme le meilleur de tous les combattants. Il enchaînait victoire sur victoire et parlait se reposer ses côtés à sa famille (il a une femme, une fille et un petit chien). Durant la grande guerre du Cambodge, il voit M. Bison assassiner son meilleur ami, Charlie. Depuis ce jour, Guile ne vit que pour venger Charlie. Il apprend par le plus grand des hasards (en lisant le journal) que M. Bison fait office de dernier adversaire dans le tournoi Street Fighter. Il tient enfin sa chance ! Il s'inscrit moins de temps qu'il faut pour dire et s'entraîne un forcené. Il parvient à maîtriser deux attaques formidables : le Sonic Boom et le Somersault Kick. Le premier de ces coups spéciaux est un projectile qu'il lance sur ses adversaires. Le Somersault Kick est un coup de pied retourné qui stoppe les attaques aériennes. Ces deux coups affrontent-ils ? Peu importe, Guile n'a peur mourir, au moment qu'il tue ce traître de M. Bison !



You win, You lose !

Guile est heureux quand il gagne, malheureux comme pas possible quand il subit une défaite.



Guile a vraiment pas de chance aujourd'hui. Tout d'abord, une attaque le prend par derrière, dans une position où il ne peut rien faire. Ensuite, il subit un électrocuté par l'ennemi. Enfin il tombe dans les nuages.

36 CHANDELLES

LES COUPS SPECIAUX



Le Somersault Kick.



Le Sonic Boom.

1 : ← puis → avec poing. 2 : ↓ puis ↑ avec le pied.



Guile dans SF2



Guile dans SF2

TENUES DE COMBAT

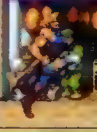


Guile dans SF2



Tenue

Coup de genou.



Vous avez vu, on accepte aussi les filles dans l'armée américaine. Sur la version Megadrive, vous avez le droit à une fille de plus, placée avec un ch'tit mec à gauche de l'écran.



PORTRAIT

VICTOIRE

DÉFAITE

Cette fois-ci, Guile a trouvé son maître. Il s'est mangé un bon gnou dans la tranche avant de prendre sa revanche.

Guile, le méga-choppeur qui lave plus blanc que blanc.

La choppe moyenne de Guile a pour avantage d'envoyer l'adversaire très loin. Ris-à-garde.

Une choppe en thèse, avec les pieds, il faut le braver un peu plus haut que l'adversaire.

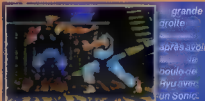
CHOPAGE

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près.	Moyen pied de près.	Gros pied de près.	Petit poing de près.	Moyen poing de près.	Gros poing de près.
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts
Petit pied normal.	Moyen pied normal.	Gros pied normal.	Petit poing normal.	Moyen poing normal.	Gros poing normal.
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts
Petit pied basés.	Moyen pied basés.	Gros pied basés.	Petit poing basés.	Moyen poing basés.	Gros poing basés.
200 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts
Petit pied sauté sur place.	Moyen pied sauté sur place.	Gros pied sauté sur place.	Petit poing sauté sur place.	Moyen poing sauté sur place.	Gros poing sauté sur place.
100 pts	400 pts	500 pts	100 pts	400 pts	500 pts
Petit pied sauté en avant.	Moyen pied sauté en avant.	Gros pied sauté en avant.	Petit poing sauté en avant.	Moyen poing sauté en avant.	Gros poing sauté en avant.
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts

LES TECHNIQUES CENTRANT UN ADVERSAIRE HUMAIN

Guile vs Ryu



grande droite
après avoir
boule de
Ryu avec
un Sonic.

Un combat au sommet, très technique, deux adversaires possédant un style complètement différent. Tout d'abord, tenez la distance en utilisant souvent le pied moyen baissé. Quand vous envoyez un Sonic Boom contre la boule de feu, avancez et donnez une grande droite. Vous êtes près et certain de toucher, faites une balayette pour vous donner le temps de recharger vos coups spéciaux. En chargeant, la meilleure position pour la protection basse. Elle permet à la fois de charger le Sonic Boom ou le Somersault Kick. Si Ryu saute dessus alors que vous êtes à terre, relevez-vous en Somersault Kick. Quand vous sautez à moyenne distance, ne mettez pas de coup, pour que l'opposant fasse alors un Dragon Punch dans le vent. Apprenez tout même à contre-chopper. Si Ryu malin avance, essayez vous chopper à l'atterrissage. Lancez le Sonic Boom lent et suivez-le. Si Ryu fait l'hélicoptère, balaisez-vous et mettez le grand poing. Si saute sur vous, anticipez avec le grand poing baissé ou mettez le pied moyen levé au bon moment. Pour finir, n'oubliez pas de traverser quelques boules avec le Somersault Kick.

Guile vs Dhalsim

Un match équilibré et difficile car les deux combattants possèdent leurs points forts. Attention car Dhalsim essaie de tenir la distance en restant loin et en balançant des coups. Essayez de soulever les coups avec le Somersault Kick, mais ne faites pas au hasard, vous seriez vite contré. Une chose importante : les petits pieds levés arrêtent toutes les attaques basses (balayettes, poings baissés) et les petits poings levés arrêtent les attaques hautes (vrilles, toupies, etc.). Utilisez cette information à bon escient pour anticiper tous les coups adverses. Quand vous êtes à distance moyenne et que l'adversaire attend, évitez le Sonic Boom, car un Dhalsim main tendue le double-choque avec le gros pied. Attendez plutôt et fantez un maximum de petits poings baissés. S'il saute à distance moyenne et donne un coup, contresautez avec le gros pied, mais attention aux vrilles. Si jamais Dhalsim essaie de passer sous le Sonic avec sa balayette, donnez immédiatement le petit coup de pied pour le stopper ; parfois il se prend les deux coups. Sautez aussi par dessus ses Yoga Fire au dernier moment et frappez avec le pied moyen. Utilisez la grande droite quand votre Sonic frappe son Yoga Fire à distance courte. Pour finir, si Dhalsim saute sur place avec le pied moyen, contrez le avec le gros poing baissé (souvent double choc).



Quand vous lancez un Sonic Boom, frappez avec le petit pied glissé et le petit poing pour les sauts.

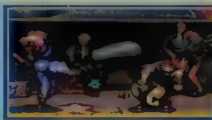
Guile vs Blanka

Un combat pas trop dur, où vous devez attendre patiemment. Pendant la major partie du temps, frappez avec des petits poings baissés et des petits coups de pieds levés. Vous ne devez pas craindre l'attaque de Blanka. Quand ce dernier saute loin, contre-sautez avec le gros pied. Contre le saut de près, balancez le Somersault-Kick. S'il saute de très près, le gros poing suffit. Si Blanka saute dessus (en ayant suivi le Sonic Boom, par exemple), ne frappez qu'avec le pied moyen au dernier moment. Si Blanka commence, mettez la pression en plaçant les nombreux enchaînements. Si Blanka lance le Sonic, le suivez, vous pouvez donner un coup de genou pour éviter le passage dans le dos.



Guile vs Guile

Un match difficile qui demande beaucoup de patience et de maîtrise. Tout d'abord, sachez qu'à moyenne distance, vous arrêtez toutes les attaques basses de Guile avec le petit pied levé. Si votre jumeau lance un Sonic Boom, il le suit et saute sur vous avec un coup moyen, trouvez le timing adéquat et balancez un Somersault Kick. Ainsi, même si vous êtes à terre, vous traversez le Sonic et touchez l'adversaire par la même occasion. Quand vous suivez votre Sonic Boom et êtes persuadé que l'adversaire va le traverser avec un somersault Kick, protégez-vous au dernier moment, vous pouvez ainsi le chopper. Contre la balayette, mettez un pied moyen bas après le premier coup. Si Guile fait un pied moyen baissé, mettez une balayette juste après que le pied reparte (à la bonne distance).



Les petits pieds touchent les pieds moyens baissés. Soyez tout de même.

Guile vs Chun Li

Pas trop dur, à condition d'être attentif au moindre mouvement de l'opposant. La plupart du temps, balancez des Sonic Boom mais attention aux sauts de Chun Li. Quand elle vous saute dessus, appercez un pied moyen levé suffit quand elle passe dans le dos, utilisez le gros pied sans mettre de direction. Tenez la distance avec les pieds moyens. Attention, un adversaire utilise des pieds rapides pour vous toucher. Utilisez le grande droite si vous contrez une boule de feu avec un Sonic. Contre l'hélicoptère, employez simplement le gros poing baissé. Comme pour Blanka, sortez le coup de genou juste après le Sonic Boom quand Chun Li tente un passage dans le dos.



Utilisez le coup de genou pour éviter le passage dans le dos de Chun Li.

Guile vs Ken

Match identique que celui contre Ryu à part trois différences fondamentales. La première s'appelle Dragon Punch. En effet, mettez pas de pied moyen quand Ken saute dans le vent, risquez d'être soulevé. La deuxième vient de l'hélicoptère. Quand vous suivez un Sonic Boom, vous risquez de prendre un hélicoptère. Restez donc baissé pour mettre un uppercut. La troisième différence vient du gros poing sauté. En effet, le gros poing de Ken arrête toutes vos attaques normales. Soyez donc prudent, mieux le double-choque. Pour finir, essayez de sortir quelques traversages, très efficaces contre les boules de Ken.



Le Somersault Kick traverse les boules...

Guile vs E.Honda



Guile vs Vega

Un match pas si simple qu'il en a l'air car Vega est rapide et saute très vite. La majorité du match, vous devez attendre tranquillement l'adversaire. Ne lancez pas trop de Sonic Boom car Vega vous saute dessus à tout moment. Si jamais il tente l'Inna Drop, observez bien la courbe qu'il décrit dans les airs et mettez un gros pied sauté. Sinon sautez en arrière avec un gros pied ou un petit poing. En règle générale, tenez-le à distance avec le pied moyen et essayez de le serrer dans un coin pour lui casser ses griffes. Pour finir, placez la balayette au moment où Vega met sa griffe de près.



Le gros pied de Guile est O.K. mais Vega !! Attention de même aux feintes...

Guile vs Zangief

Un match très rare, gagné quasiment à 100% par Guile, à moins de s'enlever en face de soi le roi des Zangief. Tenez l'opposant à distance avec les pieds moyens baissés, en lançant quelques Sonic Boom. Contre la corde à linges, balayez. Contre la super corde à linges, mettez le gros poing retourné. Ne sautez sur Zangief qu'intelligemment et surtout ne vous laissez pas approcher. Atternez les feintes et les sauts sur place. Si vous tombez à terre, s'en est fini de vous (car Zangief effectue un passage dans le dos mortel). Essayez quand même de vous relever en Somersault Kick...



Guile vs Balrog

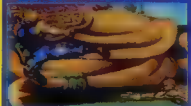
Un match normalement sans problèmes, mais attention si vous avez affaire à un bon Balrog. Tout d'abord, tenez la distance avec les pieds moyens baissés. Balancez quelques Sonic Boom. Si Balrog tente de les traverser avec le Final Punch, frappez rapidement avec les petits poings. S'il vous saute de dessus à moyenne distance, le petit poing l'arrête à coup sûr. S'il saute de loin, le contresaut suffit. De près, c'est un Somersault Kick ou bien, si vous n'avez pas chargé, un uppercut ou un pied moyen. Enfin, frappez avec les petits poings contre les grandes droites (c'est très efficace et ça touche de super loin).



de genou après contresaut Tiger avec le Sonic Boom.

Guile vs Sagat

Peut-être le match le plus technique du jeu et aussi le plus dur pour Guile. Tout d'abord, évitez les sauts intempestifs, sautez vite ramené au monde de la réalité par un Tiger Uppercut. Protégez-vous en balançant des Sonic Boom et sautant sur place par dessus les Tiger. Sachez une chose importante : si vous voulez arriver un Tiger bas, moyen ou rapide, vous l'esquivez à l'aide d'un pied moyen levé. Quand vous envoyez un Sonic Boom contre un Tiger bas, mettez tout de suite après le coup de genou (cf photo faite). Si la même chose est produit contre un Tiger-haut, utilisez le méchant droite. Autre arme contre Tiger de près, le Somersault-Kick (il traverse Tiger et soulève Sagat cf photo faite). Quand ce dernier met sa balayette dans le vide, placez immédiatement un pied moyen baissé. Quand vous lancez des Sonic Boom, prenez garde à Sagat qui les traverse avec le coup de genou. Essayez d'anticiper le mouvement en chopant tout suite après. Utilisez le contresaut à bonne distance que les coinçages et traumatismes dans le dos. Pour finir, sautez près de l'opposant, mettez immédiatement le pied moyen. Souvent, Sagat n'a pas le temps de placer son Tiger Uppercut (s'il y a arrive, il y a forcément double choc).



Si vous donnez le pied moyen vous évitez Tiger bas rapides.

Guile vs M. Bison

Un match pas trop dur durant lequel il faut rester attentif. Tenez l'opposant à distance en lançant des Sonic Boom, mais aussi si en frappant avec le pied moyen baissé. Soyez vigilant lorsqu'il se baisse car il charge sûrement une attaque spéciale et peut vous surprendre. Il peut par exemple traverser un Sonic Boom avec un double kick ou encore essayer de rebondir sur votre tête. S'il vous met la torche dans le coin, choppez immédiatement. Contre une torche, vous pouvez aussi placer un Somersault Kick. Contre un coup de pied rebondi, sautez en arrière avec le gros poing. S'il vous a rebondi dessus, Essayez de chopper en l'air. Au fait, contre le double Kick, frappez avec des petits poings. Vous stoppez très souvent l'opposant.



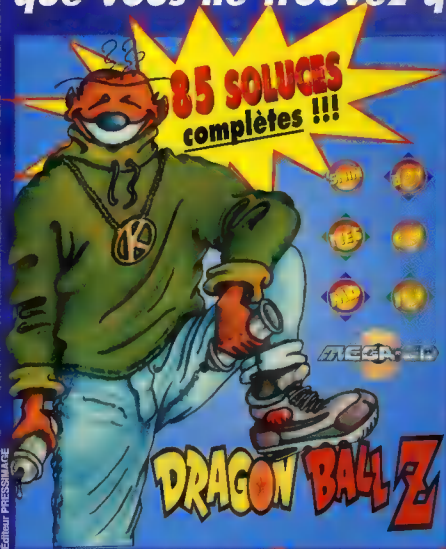
Quand Balrog essaie de lancer, donnez immédiatement le petit coup de genou.



3615 KONSOL

Pourquoi aller chercher ailleurs ce que vous ne trouvez que chez nous ?

**85 SOLUCES
complètes !!!**



Le **SEUL** à vous proposer

PLUS DE

1000

**TRUCS &
ASTUCES !**

SUPER STREET FIGHTER II -

ALADDIN - DESERT STRIKE - NBA

JAM - EQUINOX - LANDSTALKER -

YOUNG MERLIN - SHINOBI...



- Style : Karaté.
- Origine : USA.
- Taille : 1,76 m.
- Poids : 76 kg.
- Né le : 14/02/65.
- Mensurations : 114, 82, 86.
- Groupe Sanguin : B.

IDENTITE

Le gros poing sauté est sans aucun doute le plus efficace des coups normaux de Ken. Aucun autre coup normal ne peut le vaincre, excepté le pied moyen de Ryu. Il est donc très utile contre les adversaires qui ne possèdent pas de coup spécial comme le Dragon Punch.



Le gros poing.

Ken n'a plus grand chose à prouver. Il a pulvérisé tous les plus grands combattants des Etats-Unis et prend maintenant une paisible retraite aux côtés de sa douce fiancée, Eliza. En regardant la télévision, il apprend que Ryu, son ami et rival de toujours, participe au tournoi Street Fighter. Sans aucune hésitation, il envoie sa inscription à l'association mondiale Street Fighter. Il s'entraîne dans les rues de Los Angeles et roule en moto comme un parfait perfectionniste du mouvement du Dragon Punch aussi, celui de l'hélicoptère. Il est TRES réputé pour ses terribles enchaînements. Une légende raconte d'ailleurs qu'il a tué un tigre avec les mains. Son coup favori : "Aoi", qui l'a jamais été ? Beau proverbe n'est-ce pas ?



THE WINNER



THE LOSER

You win, You lose !
Qu'il perde ou qu'il gagne, Ken reste toujours impassible. Vous pouvez confirmer mes dires en regardant ces photos...



THE WINNER



Bizzare



Electrocute



K.O.

Ken est d'après beaucoup de spécialistes, le meilleur de tous les Street Fighters. Il a traversé de nombreuses aventures remarquables, comme le récent tournoi de Blanka par exemple.

36 CHANDELLES

LES 4 COUPS SPECIAUX



La Boule



Le Dragon Punch



L'hélicoptère



L'hélicoptère en l'air

1) avec poing, 2) avec poing, 3) avec pied, 4) Sautez dans les airs et effectuez le mouvement de l'hélicoptère.



Ken dans SF2



Ken dans SF2

TENUES DE COMBAT



Ken dans SF2 Turb



Ken dans SF2 Turb



Le Dragon.

Le grand Dragon Punch touche de très loin. Utilisez-le donc pour traverser les boules adverses.

Baston sur les docks de Manhattan



Il doit y avoir un entrepôt Capcom près du port où se bat Ken. En effet, on voit un bateau "pub" qui arrive directement du Japon pour amener pleins de nouvelles cartouches. Surtout le Super Street !

PORTRAIT

EXTÉRIEUR



INTÉRIEUR



Ja parie que Ken vient de se fritter avec Ryu. C'est pour cela qu'il a une si mauvaise tronche aujourd'hui.

Avec les poings.

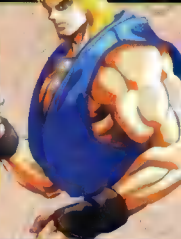


Avec les pieds.



Petit poing + 100 pts, Gros poing + 400 pts, Petit pied + 100 pts, Gros pied + 500 pts, Petit poing normal + 100 pts, Gros poing normal + 400 pts, Petit pied normal + 100 pts, Gros pied normal + 500 pts.

CHOPAGE



ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près.	Moyen pied de près.	Gros pied de près.	Petit poing de près.	Moyen poing de près.	Gros poing de près.
					
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts
					
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts
					
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts
					
100 pts	400 pts	500 pts	100 pts	400 pts	500 pts
					
100 pts	200 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts

KEN

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES

LES QUADRUPLES



Quadruple (uniquement contre les grands persos).

Gros coup de poing sauté vers l'avant (1), gros coup de poing (2) enchaîné avec un grand Dragon Punch (3) et (4)



Quadruple en passant dans le dos : pour effectuer le quadruple, donnez un coup de pied dans le dos de l'adversaire (1), suivi d'un coup de poing moyen (2) enchaîné avec un grand Dragon Punch (3) et (4).

LE 3 HIT COMBO



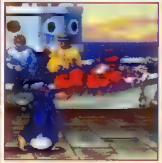
Une seule recette : sautez sur l'adversaire en lui décochant un gros coup de poing (1), suivi par un deuxième gros poing (2) enchaîné avec un petit Dragon Punch (3).

PRÉLIMINAIRES

Aujourd'hui, Ryu et Ken n'emploient plus exactement les mêmes techniques. Par exemple, le gros poing sauté est très efficace en enchaînement mais aussi contre les coups normaux adverses. Même si l'hélicoptère de Ken n'est pas puissant, il est extrêmement rapide et met facilement K-O. Malinemat, Ken possède un Dragon Punch très rapide, qui touche à bonnes distances.

DRAGON PUNCH

Le Dragon Punch est vraiment redoutable dans Street Fighter 2 Turbo. Pour preuve, regardez cette photo ultime. M. Bison effectue sa torche alors que Ken est au sol. Mais ce dernier parvient à se relever avec maestria. On remarque alors une sorte de bug dans le torche de M. Bison. En effet, le timing tient du dixième de seconde. L'entraîneur maîtrise ce relevé à la perfection : imitez-le !



COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

Ken vs Ryu

Il est sûr et certain que Ryu possède un avantage dans ce match. Il traverse vos boules avec l'hélico et envoie ses boules plus rapidement que vous. Mais il ne peut vous dépasser en ce qui concerne le Dragon Punch. Employez donc ce pouvoir pour le terroriser. Il faut donc beaucoup feinter pour obliger l'adversaire à vous sauter dessus. Quand Ryu envoie une boule, restez à bonne distance pour la traverser avec le Dragon Punch. Si vous êtes coincé, sautez sur place pour éviter les boules adverses. Quand vous sautez, l'adversaire, frappez de préférence avec le poing. Ryu saute loin, contresautez.

Ken vs Ken

Employez exactement les mêmes techniques qu'avec Ryu. Mais cette fois-ci, vous n'avez pas à craindre l'hélico de Ken (il ne peut pas traverser votre boule avec l'hélico). Sautez uniquement avec le gros poing quand vous êtes prêt l'adversaire.

Ken vs Guile

Cette fois-ci, les techniques diffèrent quelque peu. Quand Guile envoie un Sonic Boom, plusieurs solutions s'offrent à vous : sauter sur place, faire un hélico en l'air, le petit Dragon Punch ou l'hélico pour traverser le Sonic ou encore, sauter sur l'adversaire. La dernière est préférable car Guile ne peut faire grand chose. En effet, si vous sautez à bonne distance et frappez avec un grand poing, vous serez vainqueur à tous les coups. Vous pouvez alors enchaîner avec un Dragon Punch. Pour terminer, employez le Dragon Dance pour soulever le pied moyen baissé de Guile.



Le gros poing sauté terrorise Guile. Il ne peut rien faire contre ces coups normaux. Utilisez-le donc pour...

Ken vs Dhalsim

La Dragon Dance est très importante contre Dhalsim. Elle stoppe facilement les poings de très loin et bloque de près. Tout comme l'hélico qui permet d'enchaîner facilement.



L'hélico passe au-dessus des Yoga...

Ken vs Chun Li

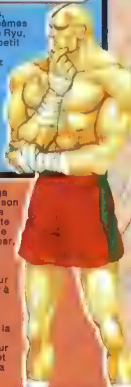
Employez comme d'habitude les mêmes techniques que Ryu, en utilisant un peu plus souvent le grand poing sauté. En le donnant au bon moment, Chun Li ne peut pas contresauter, frapper ou sortir une quelconque attaque. Même si elle avance pour passer dans votre dos, elle ne peut vous chopper, vous avez obligatoirement l'avantage.

Ken vs Blanka

Là aussi, employez le Dragon Dance pour soulever le gros poing de la balayette de Blanka. Attention quand vous envoyez vos boules, car Blanka saute très rapidement la touche de loin.

Ken vs Balrog

Encore une fois, employez les mêmes techniques que Ryu, en utilisant un petit peu le Dragon Dance. Essayez de placer l'hélico, c'est très efficace et aussi, ça fait tomber K.O. rapidement. Servez-vous du gros poing sauté, quasi imparable.



Ken vs E. Honda



Le gros poing sauté stoppe la torpille de E...

Puiss...

Employez exactement les mêmes techniques que Ryu, en utilisant un peu la Dragon Dance, dans le but de soulever la balayette de E. Honda. Utilisez le gros poing pour stopper la torpille effectuée d'un peu loin (technique qui fonctionne contre Ryu). Quand vous sautez l'oppo-

Ken vs Vega



Le grand Dragon Punch stoppe l'attaque volante de l'Espagnol.

Si Vega effectue son Super Izna Drop, tentez de vous chopper, faites le grand Dragon Punch pour le toucher à tous les coups. Aussi, employez la Dragon Dance pour soulever et détruire sa griffe.

Ken vs M. Bison

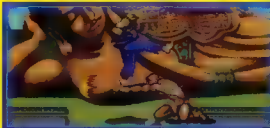
Faites exactement les mêmes techniques que Ryu, mais servez-vous un peu plus du Dragon Punch pour soulever le gros pied de M. Bison. Essayez aussi d'employer l'hélico en enchaînement, il est très efficace contre M. Bison.

Ken vs Zangief

Votre avantage dans ce match est le gros poing sauté, il stoppe les cordes à linges et permet d'enchaîner facilement. Essayez aussi de placer des Dragon Punch contre les Lariats et Super Lariats. Enfin, tentez quelques passages dans le dos...

Ken vs Sagat

Sagat tente de vous tenir à distance avec les Tiger bas ? Faites le petit hélico pour l'approcher.



L'hélico passe au-dessus des Tiger bas...



Style : Kung Fu.
Origine : Chine.
Taille : 1,70 m.
Poids : secret.
Né le : 01/03/68.
Mensurations : 88, 73, 83.
Groupe Sanguin : O.

**IDEN
TITE**

Près de l'adversaire, en mettant une direction + gros pied vous exécutez un surpassement par dessus l'adversaire. Il peut se révéler traumatisant. Il est très efficace et de plus, déconcentre un maximum l'opposant. Bref, un coup à ne pas oublier!!!



Chun Li est la seule minette qui ait osé s'inscrire au tournoi Street Fighter. Elle a une solide raison : durant le tournoi Street Fighter de 1982, son père a été assassiné par l'horrible M. Bison. Elle veut donc le venger et laver l'affront qui lui a été fait. Elle s'entraîne durant toute sa jeunesse dans un cirque mongol, elle réalise de incroyables figures, que même les plus grands acrobates n'oseraient tenter. Certains prétendent qu'elle a une merveilleuse paire de jambes, que seuls ses adversaires ont eu la chance de contempler. À ses propos, une vieille légende chinoise raconte que, dans les combats très disputés, elle n'hésite à lever la jambe pour déconcentrer ses adversaires (pas la peine de faire le dessin !). Mais ce n'est qu'une histoire... Maintenant, le bonheur de la victoire est au bout du combat...



THE WINNER



THE LOSER

You win, You Lose !
 Les adversaires de Chun Li n'ont aucune pitié. Tantôt ils la laissent gagner, tantôt ils la démolissent...



THE WINNER



Bizarre



Electrocuté



K.O.

Merci de votre soutien, pas de copies, nous remercions avec plaisir Chun Li et ses amis. Quant à elle, elle va continuer à se battre pour le bien de son pays, jusqu'à la K.O.

36 CHANDELLES

LES 4 COUPS SPECIAUX



1



2



3



4

1 : ← → ↓ ↘ (3)-poing. 2 : ↓ puis ↑ avec le pied. 3 : sauter, ↓ puis ↑ avec le pied.
 4 : appuyez sur les 3 pieds

TENUES DE COMBAT



Maintenez la manette vers le bas + pied moyen quand vous sautez, il volé le boau résultat.



Rebon 5

La Chine aux heures de pointe



Voici le boucher préféré de Chun-Li. En ce moment même, il déprime le déjeuner de la guerrière. Pour récupérer ses polets, elle demandera sûrement l'aide de Dhalsim.

UN LI • CHUN LI • CHUN LI • CHUN LI

PORTRAIT

VICTOIRE



DÉFAITE



Quelqu'un peut passer un kreenx à la petite Chun Li ? Elle pleure car elle ne gagne pas tous ses matchs !

Saisissez votre adversaire.



Chun Li peut chopper de deux manières : à chaque fois, mettez la manette en avant + poing.


CHOPAGE

Rebondissez !



Pour rebondir sur le mur, maintenez la manette en avant quand vous êtes au fond de l'écran.

Flip Moyen !



Pour faire tomber l'adversaire, mettez la manette en avant avec le pied moyen.

ULTIMES MASSACRES DE L'APOLYPTOSE

<p>Petit pied de près.</p>  <p>200 pts</p>	<p>Moyen pied de près.</p>  <p>300 pts</p>	<p>Gros pied de près.</p>  <p>400 pts</p>	<p>Petit poing de près.</p>  <p>200 pts</p>	<p>Moyen poing de près.</p>  <p>200 pts</p>	<p>Gros poing de près.</p>  <p>400 pts</p>
<p>Petit pied normal.</p>  <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied normal.</p>  <p>200 pts</p>	<p>Gros pied normal.</p>  <p>300 pts</p>	<p>Petit poing normal.</p>  <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing normal.</p>  <p>300 pts</p>	<p>Gros poing normal.</p>  <p>300 pts</p>
<p>Petit pied sauté.</p>  <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté.</p>  <p>300 pts</p>	<p>Gros pied sauté.</p>  <p>300 pts</p>	<p>Petit poing sauté.</p>  <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté.</p>  <p>200 pts</p>	<p>Gros poing sauté.</p>  <p>300 pts</p>
<p>Petit pied sauté sur place.</p>  <p>200 pts</p>	<p>Moyen pied sauté sur place.</p>  <p>300 pts</p>	<p>Gros pied sauté sur place.</p>  <p>400 pts</p>	<p>Petit poing sauté sur place.</p>  <p>200 pts</p>	<p>Moyen poing sauté sur place.</p>  <p>300 pts</p>	<p>Gros poing sauté sur place.</p>  <p>400 pts</p>
<p>Petit pied sauté en avant.</p>  <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied en avant.</p>  <p>200 pts</p>	<p>Gros pied sauté en avant.</p>  <p>400 pts</p>	<p>Petit poing sauté en avant.</p>  <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté en avant.</p>  <p>200 pts</p>	<p>Gros poing sauté en avant.</p>  <p>400 pts</p>

CHUN LI

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES



Dossier réalisé par
L.V, MIK, et DAV.

LE
TRIPLE



Sautez sur l'adversaire avec un gros coup (1) puis mettez le gros poing (2) et en même temps appuyez très vite sur un bouton de pied (3).

ENCHAINEMENTS
POSSIBLES



En suivant bien les flèches vous verrez qu'il est possible de faire huit enchaînements avec ces 6 coups. Sauter d'abord avec un gros coup (1) puis mettez soit le poing moyen levé, soit le pied moyen baissé (2) pour terminer avec, au choix, le gros poing levé ou le gros pied baissé (3). A vous de choisir celui que votre config préfère.

PRÉLIMINAIRES

La seule minette du jeu n'a qu'une infanterie : pulvériser les autres Street Fighter. Pour l'aider, utilisez à bon escient sa vitesse de déplacement très rapide, pour réaliser de nombreux mexicanes.

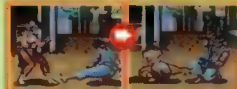
Ne sautez jamais de près sur l'opposant, car Chun Li possède un saut extrêmement vulnérable contre des adversaires tels que Ryu ou Sagat. Apprenez ensuite à attaquer avec vos pieds moyens : le baissé coince et empêche l'opposant d'avancer, le levé stoppe les sauts et évite les balayettes (ces dernières vous frôlent quand vous êtes à bonne distance). N'employez pas souvent le grand hélico mais plutôt le petit. La balayette est très utile pour stopper des adversaires tels que Balrog ou Dhalsim. Lancez toujours votre boule d'assez loin, pour la suivre et tenter un enchaînement. Essayez autant que vous le pouvez des passages dans le dos, très efficace contre Dhalsim et en fin, sachez que le petit pied sauté est un contrasaut terrible et destructeur !

FIRE BALL

Si vous devez utiliser un coup de Chun Li, c'est bien la boule lente. Elle permet d'effectuer de terribles coinçages et des coups de crasse par dizaine. Mais attention à ne pas l'utiliser trop près de l'adversaire pour éviter un enchaînement

ATTITUDE EN TIRENIS ADVERSAIRE

Chun Li vs Ryu



Ce match est très jouable, car vous possédez une vitesse de déplacement vous permettant d'éviter quasiment toutes les attaques adverses. Quand Ryu vous envoie une boule, sautez sur place et continuez votre marche. Servez-vous beaucoup du pied moyen baissé pour empêcher Ryu d'avancer et de lancer sa boule. Le pied moyen levé empêche aussi Ryu de lancer sa boule et à bonne distance, évitez les balayettes. Si vous êtes coincés, sautez sur place. Sortez le temps en temps le patif hélico pour surprendre et la boule du fond de l'écran. Si vous tombez à terre et que Ryu saute sur vous un peu tard, faites l'hélico à la relevée. S'il saute un peu tôt, protégez-vous. Contre l'hélico, sautez sur place avec le gros pied (pareil contre le saut). Utilisez les mille pieds pour calmer Ryu et pour stopper ses balayettes. S'il tente un passage dans le dos, avancez puis chopper.

Chun Li vs Ken

Employez les mêmes techniques qu'avec Ryu, mais attention à ne pas sauter sans oublier le Dragon Punch qui touche à une très longue distance. Essayez aussi de traverser les boules avec votre hélicoptère pour surprendre votre adversaire. Faites aussi quelques passages dans le dos.

Traversez les boules de Ken à votre hélico à la relevée. Cela surprend énormément un max !



Chun Li vs Blanka

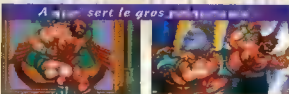
Ce match est à la fois compliqué et facile. Si Blanka bouge beaucoup, vous aurez beaucoup de mal à le stopper. Il faut donc l'empêcher de se mouvoir. Pour cela, sauter lui dessus souvent avec vos coups de pied et servez-vous de vos pieds moyens. S'il fait l'électricité, rebondissez. Contre la boule horizontale, sautez en arrière avec le pied moyen. Envoyez des boules d'une lointaine distance pour que Blanka ne vous saute pas dessus. Contre la boule verticale avancez pour ne pas être coincé, ou sautez en arrière avec un petit pied. Vous pouvez aussi arrêter la boule horizontale de cette façon. Enfin, tentez quelques passages dans le dos. Ils sont meurtriers avec Blanka tout comme les coinçages !!!





- Style : lutte.
- Origine : ex-URSS.
- Taille : 2,11 m.
- Poids : 115 kg.
- Né le : 01/06/56.
- Mensurations : 163, 128, 150.
- Groupe Sanguin : A.

IDEN TITE



Le coup de tête (saut vertical + haut + gros poing) et le coup de poitrine (saut en avant + bas + gros poing) sont des atouts majeurs.

Zangief est un lutteur très célèbre en Russie. Il a passé toute sa jeunesse dans les steppes de l'Oural, avec ses amis grizzles et ses ours polaires. Depuis quelques années, il participe aux tournois nationaux et remporte tous sans la moindre difficulté. Il a quand même récolté de nombreuses cicatrices (je dirai même un gros paquet), ainsi que la légion d'honneur. Elle lui a même permis de rencontrer Gorbachev, lui-même... Ce dernier l'a investi d'une périlleuse mission : remporter le plus grand tournoi qui puisse exister, celui de Street Fighter. Sans hésiter, il prend un billet d'avion et s'entraîne aux côtés des plus grands maîtres. Il apprend à maîtriser un célèbre coup, le marteau-pilon, très difficile à exécuter, mais atrocement efficace ! Un homme averti en vaut deux...



You win, You lose !
Notre valeureux combattant sait quelle joie procure la victoire. Il subit aussi les affres du défaits.



Disons aussi que Zangief possède un autre atout de taille : le fait d'être un très grand homme. Ses coups de poing sont très puissants et ses coups de pied sont très efficaces.

36 CHANDELLES

LES 3 COUPS SPECIAUX



1 : deux boutons de poing en même temps. 2 : 360° avec le padale + poing (270° suffisent).
3 : deux boutons de pied en même temps, évite les attaques basses.

L'usine de Zangief Vladimirovitch



TENUES DE COMBAT



Le coup de genoux sauté (bas + petit pied) peut servir pour mettre des coups de crasses.



Le public de Zangief est concentré, à gauche de l'écran. Un remarque au passage un gars avec sa bouteille de vodka. L'inscription en haut de l'écran signifie "Interdit de regarder".

LE PORTRAIT

VICTOIRE

DÉFAITE

Nous pouvions voir un Zangief heureux avant et après le match mais aussi, malheureux à cause d'une défaite.



Saisissez votre adversaire.
 Zangief peut chopper ses adversaires de neuf façons différentes !
 A vous de trouver comment !

CHOPAGE

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près. 200 pts	Moyen pied de près. 400 pts	Gros pied de près. 500 + 100 pts	Petit poing de près. 200 pts	Moyen poing de près. 400 pts	Gros poing de près. 500 pts
Vault pied normal. 200 pts	Moyen pied normal. 400 pts	Gros pied normal. 500 pts	Petit poing normal. 200 pts	Moyen poing normal. 400 pts	Gros poing normal. 500 pts
Petit pied bas. 200 pts	Moyen pied bas. 400 pts	Gros pied bas. 500 pts	Petit poing bas. 100 pts	Moyen poing bas. 400 pts	Gros poing bas. 500 pts
Petit pied sauté sur place. 200 pts	Moyen pied sauté sur place. 400 pts	Gros pied sauté sur place. 500 pts	Petit poing sauté sur place. 200 pts	Moyen poing sauté sur place. 400 pts	Gros poing sauté sur place. 500 pts
Petit pied sauté en avant. 200 pts	Moyen pied sauté en avant. 400 pts	Gros pied sauté en avant. 500 pts	Petit poing sauté en avant. 200 pts	Moyen poing sauté en avant. 400 pts	Gros poing sauté en avant. 500 pts

Zangief vs Guile

Ce combat semble inégal, mais ne l'est pas du tout quand on connaît toutes

les techniques nécessaires. Il faut apprendre à tenir parfaitement la distance pour martyriser Guile. Je veux dire que ce dernier emploie souvent un pied moyen baissé. Au moment où Guile l'utilise, avancez un tout petit peu et faites le marteau pilon (c'est très difficile, mais pas impossible à faire). La deuxième possibilité est bien plus simple : faites la balayette. Juste après le pied moyen de Guile. Quand il envoie son Sonic de loin, évitez-le avec vos cordes à linge. Si l'il avance de très près, tentez un double choc avec la balayette, ou sautez vers l'avant avec le gros poing. Quand vous mettez Guile à terre faites un passage dans le dos au moment où il se relève : si l'il se protège, donnez des petits coups + marteau-pilon. Si l'il se relève en Somersault Kick, il le fera de l'autre côté, sans pouvoir vous toucher. Vous pourrez alors faire le marteau pilon.



Quand vous mettez Guile à terre, faites un passage dans le dos. Si l'il se relève en Somersault Kick, vous le touchez. Sinon, utilisez le marteau-pilon.

Zangief vs Dhalim

Ce match est vraiment très difficile à gérer. C'est quasiment perdu d'avance, mais si vous réalisez de l'ingéniosité, vous ramasserez quelques victoires. Quand Dhalim envoie ses Yoga Fire de TRES loin, évitez-les avec des cordes à linge. Si l'envoie de loin, ne les évitez pas sous peine de grand poing + Yoga Fire. Quand vous utilisez la super corde à linge, cela doit être uniquement pour avancer. Si Dhalim lance un Yoga Fire de près, servez-vous de la corde à linge. Tentez les doubles chocs sans arrêt avec la balayette. Quand vous mettez Dhalim à terre, le match est pour vous. Donnez un petit coup de pied d'un peu loin + marteau pilon. Il ne peut rien faire !



Balayette vs gros poing Dhalim

Zangief vs Chun Li

Chun Li est redoutable pour Zangief, car elle se déplace extrêmement rapidement.

Il est donc nécessaire d'avoir la vie pour la vaincre. La principale arme de Chun Li est le pied moyen. Il faut donc éviter ce coup intelligemment. Quand elle le fait debout, contrez-la avec un petit poing baissé mais pas de balayette (car vous ne la touchez pas). Si elle utilise le gros pied, faites immédiatement le marteau pilon ou la balayette. Quand vous la mettez à terre, donnez un petit pied d'assez près pour enchaîner avec un marteau pilon. Si elle se relève en hélico, attendez qu'elle soit au dessus de votre tête pour sortir la corde à linge (pareil qu'avec Ken et Ryu). Quand elle vous saute de dessus, sortez immédiatement un coup de tête sauté pour la mettre K.O.



Dès que Chun Li saute il faut utiliser le coup de tête sauté avec la corde à linge.

Zangief vs E. Honda

Ce match est vraiment très difficile à gérer, mais si vous êtes bons réflexes. Il faut attendre, beaucoup attendre, et tenter des coincages, mais cela reste vraiment difficile. Quand E. Honda essaie de faire les mille mains, contrez-le avec les petits poings baissés. Les faites une balayette (souvent pour un double choc). Quand il balance ses torpilles, faites la corde à linge au tout dernier moment. Si le petit poing baissé. Ne sautez jamais contre E. Honda (ou presque) car il possède tout ce qu'il faut pour vous stopper. Quand vous voyez E. Honda faire le marteau pilon (très difficile mais pas impossible pour les bons Zangief).



Le petit poing baissé sauté en contre de E. Honda quand même au moment où il fait le marteau pilon.

Si E. Honda fait la balayette, sortez immédiatement le marteau pilon.

Zangief vs Balrog

Ce match est sûrement le plus facile à aborder pour Zangief. En effet, vous arrêtez toutes les attaques spéciales et coups normaux adverses avec vos cordes à linge. Si l'envoie de vous tenir à distance avec la balayette, contrebalayez. Quand vous tombez à terre, vous n'avez qu'à vous protéger et attendre la suite du combat. Par contre, si vous mettez Balrog à terre, une technique s'impose : sautez d'un peu loin avec le petit pied, et faites ensuite le marteau pilon (Balrog ne peut se dégager). Vous pouvez aussi stopper les attaques spéciales de Zangief avec la balayette.



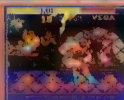
Quand Balrog saute de vous, sautez d'un peu loin avec le petit pied et faites le marteau pilon.

Zangief vs Ken

Employez les mêmes techniques qu'avec Ryu, mais attention au gros poing sauté. Aussi, ne négligez pas le Dragon Punch. Il vous stoppe facilement quand vous utilisez une de vos cordes à linge. Enfin, essayez de placer quelques passages dans le dos, ils sont vraiment meurtriers face à Ken (sans toutefois en abuser !)

Zangief vs Vega

Ce match n'est pas trop compliqué pour Zangief. Votre but principal est de mettre Vega à terre, pour réaliser un enchaînement à base de marteau pilon. Quand l'opposant essaie de vous maintenir à distance avec ses coups de griffes, utilisez la balayette pour le contrer ou la super corde à linge. Si l'il vous saute dessus, vous n'avez qu'à vous protéger (il ne peut vous retirer d'énergie. Donc...). Contre le Super Izna Drop, sautez en arrière avec le gros poing + manette vers le bas, ou essayez de placer un coup de tête sauté. Si il fait sa roulade, la balayette s'impose. Quand vous tombez à terre, relevez-vous avec une corde à linge. Si vous mettez Vega au sol, le match est pour vous. Faites un petit coup de pied sauté (Vega ne peut vous contrer ou vous chopper), suivi d'un marteau pilon. Tentez aussi des passages dans le dos, que Vega ne peut parer.



D'un sauté de pied sauté, vous pouvez mettre Vega K.O.

Zangief vs Sagat

ici, Sagat vous paralyser avec ses Tiger. Il faut donc bien regarder s'il en lance en haut ou en bas. En haut, évitez-les avec la corde à linge. En bas, évitez-les avec la super corde à linge. Mais restez à bonne distance pour ne pas encaisser une droite ou un pied moyen. Cela doit seulement vous permettre d'avancer. Quand vous êtes un peu près, tentez de balayer pour un éventuel double choc. Si vous êtes près et que vous sentez un Tiger arriver, faites le marteau pilon. Paroi si Sagat s'amuse à balancer des balayettes dans le vide. Ne sautez pas souvent sur l'adversaire, vous risquez d'être contré à tous les coups. Si l'il vous saute dessus, idem. Si l'il saute d'un peu loin, essayez de faire un marteau pilon ou simplement une balayette.

Zangief vs M. Bison

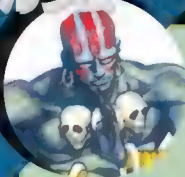
Quand M. Bison fait sa torche, sortez la corde à linge. Si vous n'avez pas le temps de la faire, protégez-vous, pour chopper le marteau pilon. Si l'il double Kick, vous avez deux solutions : faire les petits poings baissés, ou vous protéger pour ensuite faire un marteau pilon. Si l'envoie de rebondir, sautez en arrière le gros pied. Servez-vous de temps en temps du coup poitrine, très efficace contre M. Bison. Si l'envoie de tenir à distance avec le gros pied, contrez-le la balayette. Quand il tombe à terre, sautez lui dessus le petit pied ou tentez un passage dans le dos, pour finir avec un marteau pilon. Si vous tombez à terre et que M. Bison vous saute dessus, regardez bien s'il fait un passage dans le dos ou un enchaînement. Contre ces deux choses, il vaut mieux se protéger car un M. Bison très fort sort un enchaînement qui met K.O. Servez-vous de temps en temps de la super corde à linge pour contrer les balayettes et aussi les torches.



Contre les torches de M. Bison, sautez d'un peu loin avec le petit pied et faites le marteau pilon.

カタルシム

DHALSIM • DHALSIM •



- Style : Yoga.
- Origine : Inde.
- Taille : 1,78 m (variable).
- Poids : 48 kg (variable).
- Né le : 22/11/52.
- Mensurations : 107, 46, 65.
- Groupe Sanguin : O.

IDEN TITE

Pour ce nouveau Street Fighter, Dhalsim a appris une nouvelle technique : le Yoga Teleport. Elle permet de disparaître et réapparaître en une seconde et de réaliser de nombreux coups de crasse. Essayez donc de maîtriser ce pouvoir spécial afin de terroriser vos adversaires. Aussi, n'oubliez pas d'utiliser vos Yoga Fire et Yoga Flame pour obliger l'opposant à sauter.



Depuis sa plus tendre enfance, Dhalsim s'entraîne avec les grands maîtres de son pays. Il a appris à maîtriser de nombreuses techniques de combat et possède une force bien étrange : il allonge ses bras et ses pieds à volonté et peut donc donner des coups à sa convenance. Cette technique, appelée "Technique du Yoga", est d'ailleurs la plus puissante au monde. Il prétend aussi que la puissance de l'esprit est supérieure à celle de la puissance. Pour le prouver, il a envoyé un billet d'inscription à l'association mondiale des Street Fighters. Il a rencontré ses adversaires tels que Ryu ou Ken. Au temps, il s'est entraîné en Mongolie profonde, afin de maîtriser une nouvelle attaque spéciale : le Yoga Teleport. En l'effectuant, Dhalsim se téléporte d'un endroit à un autre en une fraction de seconde... très utile pour terroriser l'adversaire ! Le vainqueur du tournoi, il apprend que son adversaire est un joli garçon. Il décide de gagner le tournoi, afin que son fils puisse l'imiter dans les années à venir...



You win, You lose !
Dhalsim est peut-être le maître du Yoga mais il n'est pas du tout invincible. La preuve, il vient de perdre un match...



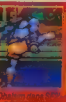
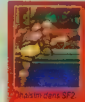
Ne vous inquiétez pas : ce tournoi est entièrement à votre disposition. Mais ne vous précipitez pas à l'attaque, car il y a des pièges partout.

36 CHANDELLES

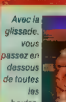
LES 3 COUPS SPECIAUX



1. → ou ← avec les 3 poings ou les 3 pieds (4 possibilités donc).
2. → avec piling 3. → avec poing.



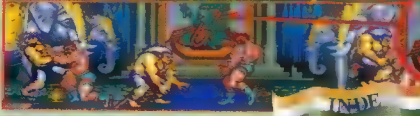
TENUES DE COMBAT



Avec la glissade, vous passez en dessous de toutes les boules. Très utile contre Ryu et Ken.



La force de l'esprit est la plus grande !



Sur le mur du temple de Dhalsim, on peut voir le portrait d'une divinité. C'est sûrement le Dieu éléphant, vénéré par Dhalsim. En effet, les éléphants ont l'air d'être super potes avec notre Yoga man.

DHALSIM • DHALSIM • DHALSIM • DHALSIM •

PORTRAIT

VICTOIRE

DÉFAITE

Dhalsim joue les chauds quand il gagne mais pleure de tout son corps, quand il se fait éclater!

Saisissez votre adversaire.

Mettez la manette en avant ou en arrière et appuyez sur le gros ou moyen poing.

CHOPAGE

À vos vrilles.

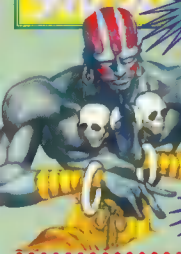
Quand vous sautez, mettez la manette vers le bas avec gros poing ou gros pied pour effectuer une vrille (à la hauteur voulue).

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de pres	Moyen pied de pres	Gros pied de pres	Petit poing de pres	Moyen poing de pres	Gros poing de pres
100 pts	200 pts	300 pts	100 pts	200 pts	300 + 300 pts
Petit pied normal	Moyen pied normal	Gros pied normal	Petit poing normal	Moyen poing normal	Gros poing normal
100 pts	100 pts	200 pts	100 pts	100 pts	200 pts
Petit pied bas	Moyen pied bas	Gros pied bas	Petit poing bas	Moyen poing bas	Gros poing bas
100 pts	100 pts	200 pts	100 pts	100 pts	200 pts
Petit pied sauté sur place	Moyen pied sauté sur place	Gros pied sauté sur place	Petit poing sauté sur place	Moyen poing sauté sur place	Gros poing sauté sur place
100 pts	200 pts	400 pts	100 pts	200 pts	400 pts
Petit pied sauté en avant	Moyen pied sauté en avant	Gros pied sauté en avant	Petit poing sauté en avant	Moyen poing sauté en avant	Gros poing sauté en avant
100 pts	200 pts	200 pts	100 pts	200 pts	200 pts

DHALSIM

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES



DISPARITION
PLUTÔT !



Dans un premier temps, envoyez un Yoga Fire (1). Juste après, utilisez le Yoga Teleport pour disparaître (2). Si [] réussit, réapparaissez juste à côté de lui pour frapper (3).

TECHNIQUE
DE YOGI

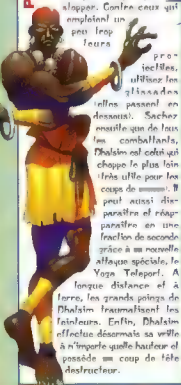


La technique de blocage est vraiment efficace contre tous les adversaires. Tout d'abord, faites le Yoga Flame (1). Ensuite, utilisez le petit pied baissé (2) pour saisir votre adversaire juste après.

Dossier réalisé par
D.A.V. L.V et M.I.K.

PRÉLIMINAIRES

Même si Dhalsim est l'un des personnages les moins châtés parmi les douze proposés, il est sans nul doute celui qui possède le plus de coups d'attaque. Pour mettre à haut de nerfs n'importe quel adversaire, servez-vous des grands et moyens coups. Par exemple, si l'opposant vous saute dessus, utilisez le pied moyen pour le stopper. Contre ceux qui emploient un petit leap, leurs



COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

Dhalsim vs Ryu

Quand Ryu envoie sa boule, faites immédiatement la balayette. Servez-vous souvent des moyens et grands poings pour le tenir à distance. S'il saute sur vous, sautez en arrière avec le grand poing [] pied ou alors, frappez avec le pied moyen. Utilisez de temps en temps la vrille pour stopper la balayette et d'autres coups. Contre l'hélico, sautez en arrière avec le gros poing. Ne donnez pas trop de coups pour ne pas être soulevé pas un Dragon Punch. Attention à l'hélico quand vous envoyez des Yoga Fire. Justement, pour que l'opposant tombe dans son propre piège, faites de temps en temps des Yoga Flame. Il pense alors à un Yoga Fire et se fait griller pendant son hélico ! Quand vous tombez à terre et que Ryu vous [] dessus, regardez bien s'il tente un passage dans le dos. Protégez-vous du bon côté et attendez. S'il avance pour vous chopper, contre-chopper mais attention à sa balayette. Utilisez le Yoga Teleport pour le désorienter.



Contre la balayette, sautez en arrière avec le grand poing [] pied ou alors, frappez avec le pied moyen. Utilisez de temps en temps la vrille pour stopper la balayette et d'autres coups. Contre l'hélico, sautez en arrière avec le gros poing. Ne donnez pas trop de coups pour ne pas être soulevé pas un Dragon Punch. Attention à l'hélico quand vous envoyez des Yoga Fire. Justement, pour que l'opposant tombe dans son propre piège, faites de temps en temps des Yoga Flame. Il pense alors à un Yoga Fire et se fait griller pendant son hélico ! Quand vous tombez à terre et que Ryu vous [] dessus, regardez bien s'il tente un passage dans le dos. Protégez-vous du bon côté et attendez. S'il avance pour vous chopper, contre-chopper mais attention à sa balayette. Utilisez le Yoga Teleport pour le désorienter.



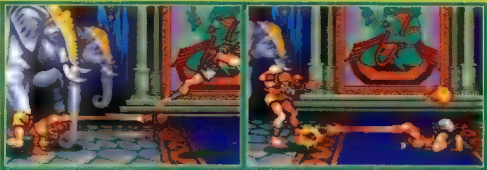
Utilisez la [] de []

Dhalsim vs Ken

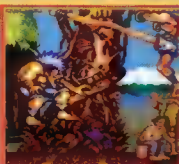
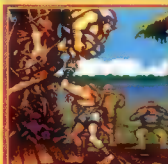
Employez les mêmes techniques qu'avec Ryu mais attention à la Dragon Dance et au gros coup de poing sauté. Attention aussi à l'hélico, qui peut vous enchaîner facilement. Utilisez le plus souvent possible la balayette contre les boules et aussi, les coups de crasse. histoire d'enrver un peu l'adversaire.

Dhalsim vs Dhalsim

Vous remporterez ce match assez facilement, si vous êtes très malin et patient. Pour cela, envoyez peu de boules et terrorisez votre frère jumeau avec des vrilles (surtout avec les pieds). Tentez donc des coups de crasse et feintez. S'il tente de donner des coups de poings au loin faites immédiatement la vrille pour le contrer. Quand vous sautez sur place donnez un coup de pied moyen. Frappez de temps en temps pour tenir l'adversaire à distance. Quand votre frère jumeau envoie des Yoga Fire, faites le gros poing baissé pour le toucher.



Automatiquement, l'opposant utilise le gros poing. Utilisez la vrille. Quand l'ennemi envoie des Yoga Fire, donnez au dernier moment un gros poing.



Petit poing contre toutes les attaques à distance. Le double poing pour un double choc. On est vraiment généreux.

Dhalsim vs Blanka

Peu de techniques sont nécessaires contre Blanka. Envoyez quelques Yoga Fire, mais attention quand il vous saute dessus avec le gros poing. Vous n'avez qu'à vous protéger (Blanka peut sauter autant qu'il le veut, il ne vous retire pas d'énergie. Restez vigilant pour contrechopper). S'il fait la boule verticale juste au dessus de vous, utilisez le petit poing. Protégez-vous contre la boule horizontale et donnez juste après, un grand coup de poing. Si Blanka saute de loin, contresautez tout de suite en arrière avec le gros coup de pied.



Dhalsim vs Guile

Envoyez des Yoga Fire d'une lointaine distance pour éviter que Guile vous saute dessus. S'il saute d'un peu loin, sautez en arrière ou sur place avec le grand poing. Quand il envoie son Sonic Boom de près, sautez tout de suite sur place avec un gros poing. Vous pouvez aussi frapper avec un gros pied pour un double choc. Servez-vous de temps en temps du gros poing pour repousser Guile. Envoyez sans arrêt des Yoga Fire rapides mais attention à la grande droite de Guile.



Dans une situation de gros poing de pied pour un double choc. Utilisez le gros poing.

Dhalsim vs Chun-Li

Envoyez quelques Yoga Fire, mais attention au petit pied sauté de la belle chinoise. Justament, quand elle saute de loin, sautez tout de suite en arrière avec le gros pied. Tentez de balayer l'adversaire quand il envoie une boule. Faites quelques vrilles pour terroriser et servez-vous des moyens et grands poings bassés pour empêcher Chun Li d'avancer. Si elle saute avec le petit pied dans votre dos, inutile de tenter un choppage, vous perdez toujours. Pour éviter cela, faites une petite glissade au moment où elle atterrit pour être déjà tournée et pour contrechopper. Contre l'hélico, utilisez le moyen poing baissé. Si elle s'amuse à vous faire le surpassement, utilisez le petit coup de poing. Pour cela, il faut avancer un poil pour que Dhalsim se tourne. C'est là que vous frappez avec le petit poing ! C'est la meilleure technique, normal c'est la seule fille du jeu !



La grande droite de Guile est à éviter. Utilisez le gros poing.



Dhalsim vs E.Honda



E. Honda fait sa torpille, passez au-dessous (vous) balayette.

E. Honda est un combattant redoutable pour Dhalsim, mais facile à vaincre avec de bonnes techniques. Envoyez sans arrêt des Yoga Fire pour qu'il fasse quelque chose. S'il les traverse avec le Super Sumo Press, mettez lui deux coups de tête à l'arrivée. S'il saute avec le pied moyen, attendez qu'il atterrisse pour chopper ou sautez en arrière avec le gros pied (technique à employer si E. Honda saute en donnant un coup de fesse). Quand il utilise la torpille, la petite glissade s'impose. Donnez quelques coups de poing mais pas beaucoup, pour ne pas être soulevé par une Torpille. Si E. Honda saute avec le coup de pied moyen près de vous, vous n'avez qu'à vous protéger (E. Honda peut sauter autant qu'il veut, il ne vous retire pas d'énergie. Restez quand même vigilant pour contrechopper). Enfin, si E. Honda s'amuse à faire ses mille mains devant vous, donnez un petit poing pour le stopper.

Dhalsim vs Vega

Ce match est très dur à gérer car Vega est très très rapide. Il faut donc bouger sans cesse pour l'empêcher de vous surprendre. Quand il fait l'Izna Drop, sautez et faites la toupe avec le poing au dernier moment. Contre la roulade, employez la petite balayette. Faites la vrille pour terroriser Vega mais aussi les petites glissade, utiles pour des coups de crasse. Quand l'opposant saute de loin, sautez tout suite en arrière avec le gros pied. S'il saute de très, protégez vous (il ne vous retire pas d'énergie...). Quand il tente un passage dans le dos, faites la petite glissade et contrechopper.



Vos gros pied sauté sert d'anti-saut contre Vega. Essayez ensuite d'enchaîner.

Dhalsim vs Zangief

Ce combat est très bizarre. Si Zangief est maintenu à distance, vous êtes vainqueur sans problèmes. S'il s'approche à proximité, vous êtes automatiquement perdant. Bref, maintenez Zangief à distance par tous les moyens. Pour le tenir au loin, lancez beaucoup de Yoga Fire lente et donnez des coups de poings. Quand il fait un Lariat dans le but d'éviter votre Yoga Fire, avancez et frappez avec un gros poing. Si vous le touchez, vous le repoussez sûrement sur le Yoga Fire lent qu'il a évité auparavant. S'il fait un Super Lariat, donnez un gros ou moyen pied. S'il saute d'un peu loin, vous n'avez qu'à frapper avec le petit coup de poing (d'un peu loin j'ai dit). De près sautez tout de suite en arrière avec le pied ou le poing. Si vous tombez à terre, attention, si il tente un passage dans le dos, c'est quasiment perdu. Pareil s'il frappe avec le petit pied pour faire un mariage au pion, il faut donc se relever en Yoga Teleport en essayant d'apparaître à l'autre bout de l'écran.



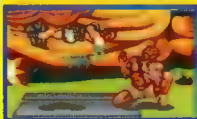
Le petit poing est utile pour empêcher Zangief de passer à distance.



Quand il donne un coup de poing, vous repoussez sur un Yoga Fire.

Dhalsim vs Sagat

Ce match est très facile à aborder, si vous avez d'excellents réflexes. Quand Sagat fait ses Tiger bas, faites immédiatement la vrille (ou poings si vous êtes un peu loin). S'il est balance en haut, donnez un grand coup de poing avant que la Tiger vous touche. S'il saute en avant, utilisez la balayette. S'il saute en arrière, frappez le grand poing baissé. Quand il fait des Tiger Kree, chopper. Il existe aussi l'anti Tiger Uppercut : le poing moyen baissé. Ce coup normal rasle le sol et ne peut-être AUCUN CAS, le dis bien (le cas soulevé par le Tiger Uppercut (il passe juste au-dessous de la zone d'impact)) le dernier. Vous pouvez donc terroriser sans arrêt l'opposant et l'empêcher par la même occasion, de lancer ses Tiger.



Contre les Tiger bas, faites les vrilles. Si Sagat saute en haut, donnez un gros coup de poing pour passer en dessous (eh oui) Classe, no ???

Dhalsim vs Balrog

Donnez sans arrêt des coups pour tenir Balrog à distance. Envoyez des Yoga Fire à de lointaines distances (mais attention au Final Punch). Quand il vous saute dessus pour éviter un Yoga Fire (d'un peu loin), frappez avec un petit poing. S'il vous met des coups de tête et passe dans votre dos, essayez de chopper. Si vous envoyez des Yoga Fire et que Balrog saute sur place, frappez avec un grand coup de poing baissé.



Si Balrog vous saute dessus, envoyez des Yoga Fire à distance. Servez-vous.

Dhalsim vs M. Bison

Faites sans arrêt la vrille avec le pied pour bloquer M. Bison. Contre sa torche, protégez-vous pour contrechopper ou utilisez la vrille avec pied. S'il essaie de rebondir sur votre tête, faites une petite balayette. S'il y arrive, regardez où il se dirige. Quand il frappe avec le poing, donnez un petit poing. Attendez le bon moment pour chopper s'il utilise trop le double Kick. Quand il saute, utilisez la balayette. Enfin, quand vous le concez avec la vrille, frappez avec les poings pour l'empêcher de bouger.



Ne ratez pas dès cet été

*les nouvelles
formules*

de **BANZAI** et **SUPERSONIC**

Le monde de Nintendo

SUPER NINTENDO - GAME BOY - NES - SUPER GAME BOY



L'univers de Sega

MEGADRIVE-MEGA CD-GAME GEAR-MASTER SYSTEM



Tous les mois, 20 Francs.

Même les japonais nous les envient...

ROG • BALROG • BALROG • BALRO

PORTRAIT

VICTOIRE

DEFAITE



Quand Balrog monte sur le ring... il a le moral! Quand il en descend explosé, il fait la tronche! Arrrr...

Chope totale!



Pour saisir votre adversaire, mettez la manette en avant ou en arrière et appuyez sur poing moyen ou gros poing. Résultat garanti!

CHOPAGE



ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

<p>Petit pied de près</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied de près</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied de près</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing de près</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing de près</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing de près</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied horizontal</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied horizontal</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied horizontal</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing horizontal</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing horizontal</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing horizontal</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied bas</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied bas</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied bas</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing bas</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing bas</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing bas</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit poing saut sur place</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing saut sur place</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing saut sur place</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing saut en avant</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing saut en avant</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing saut en avant</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit poing saut en arrière</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing saut en arrière</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing saut en arrière</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing saut sur l'adversaire</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing saut sur l'adversaire</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing saut sur l'adversaire</p> <p>400 pts</p>

BALROG

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES



LE
QUINTUPLE



Ce quintuple doit être exécuté rapidement. Sauter sur l'adversaire en laissant le paddle vers l'arrière et frapper avec un gros coup (1). Mettre deux petits coups en bas (2 et 3) puis un petit coup de pied en haut (4), enchaîné avec un fonçage (5)

LE COUP
DE TÊTE!



Le coup de tête de Balrog est une arme incroyable. Une fois que l'opposant se dérobe de cette emprise, vous pouvez vous déplacer à votre guise pendant une seconde (B). Vous pouvez passer derrière et balayer (C) ou effectuer un coup de crasse (D&E). S'il tente quelque-chose, passez derrière et sautez immédiatement en arrière avec un gros coup (F).

Dossier réalisé par
L.V, MIK, et DAV.



Pour exécuter ce triple que l'ordinateur ne se laisse pas de faire, sautez sur l'adversaire avec un gros poing tout en laissant le paddle en arrière (1). Une fois au sol, mettez le pied moyen levé (paddle toujours en arrière)(2). Placez alors le petit fonçage avec pied pour terminer (3).

PRELIMINAIRES

Contrairement à ce que l'on pense, Balrog est un personnage possédant de nombreux coups et qui veut vraiment quelque chose en combat. Par exemple, son poing moyen levé évite quasiment toutes les attaques aériennes. Il suffit donc d'être très attentif aux sauts de l'adversaire pour placer ce coup. Contre les sauts, si Balrog est au sol, utilisez le gros poing balaisé : attention, le risque de double-chock est ici plus grand. A longue distance, le gros poing de Balrog est aussi très intéressant. Pour tester avec Balrog, il faut être sans cesse en mouvement et surtout ne pas se faire arrêter dans un coin. Dans un tel cas, tentez de mettre le coup de tête. En parlant de coup de tête, sachez que c'est une arme traumatisante car on peut multiplier les coups de crasse et ainsi mettre l'adversaire à bout de nerfs. Une autre astuce aussi : le Turning Punch permet de traverser les projectiles. Aussi, plus vous laissez longtemps vos doigts sur les trois boutons, plus le coup est fort quand vous les relâchez. Plus de 50% de l'énergie relative au bout de 50 secondes de charge !. Prenez parti des nombreux coups qui possèdent Balrog pour pouvoir en profiter au maximum...

COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

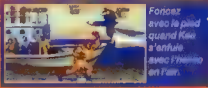
Balrog vs Ryu



Contre les boules intempêtes, utilisez le gros poing. Si la distance est bonne, il y a au pire double-chock. Toujours contre les boules, essayez d'en traverser avec le Final Punch. N'utilisez pas trop cette technique car un Ryu malin contrera avec un Dragon Punch. Contre l'hélico, attendez d'être juste au dessous de Ryu et frappez avec un gros poing. Quand il saute de loin, un poing moyen calme ses ardeurs. Quand il s'enlève en sautant en arrière, avec ou sans hélicoptère, exécutez l'uppercut fonçant (avec le pied). S'il fait des boules de loin, sautez sur place pour tester sa patience. Aussi, n'hésitez pas à utiliser les coups de crasse avec les coups de tête de Balrog : ça énerve rapidement.

Balrog vs Ken

Référez-vous aux techniques contre Ryu. Mais insistez à ne pas trop balancer de coups, vous seriez vite soulevé par un machant Dragon Punch. Si Ken tente l'esquive avec l'hélico en l'air, foncez avec le pied, vous le rattraperez vite fait, bien fait.



Forcez avec le pied quand Ken s'enlève. Essayez l'uppercut fonçant.

Balrog vs Blanka

Un match plus ou moins équilibré. Apprenez d'ores et déjà que si Blanka vous touche avec sa boule alors que vous êtes en protection, il suffit simplement d'effectuer le poing-fonçant pour le contrer. Quand il vous saute dessus, utilisez le poing moyen levé. Autre possibilité, si vous êtes certain qu'il vous saute dessus, avancez, vous vous retrouvez derrière lui et pouvez le chopper sans problème. Contre l'électricité, mettez-vous à bonne distance et frappez avec la balayette.



Balayer Blanka quand il est en protection. Utilisez son électricité. Essayez ensuite d'enchaîner.

Balrog vs Dhalsim

Un match très difficile car Dhalsim se contente de tenir la distance avec ses coups et ses projectiles. Il vaut mieux sauter sur place par dessus les Yoga Fire mais attention, car si vous êtes trop près, un coup élastique vous fera revenir au plancher des vaches. Il balance des coups dans le vent ou saute avec un coup long (pied moyen...), utilisez le petit poing. S'il est loin et saute, il suffit d'effectuer une attaque-fonction pour le toucher. Mais attention car il peut exécuter une vrille à tout moment. Chercher donc le contact en traversant les boules avec le Turning Punch. Essayez aussi d'avancer avec le Final Punch, vous pouvez ainsi traverser certains longs coups de Dhalsim. Une fois que vous êtes assez près, sautez sur Dhalsim. Ce dernier ne possède aucune attaque. Vous pouvez alors entamer des coups de crasse.



Le Turning Punch évite les gros poings.

Balrog vs Guile

Un match très difficile car Guile tient la distance avec ses Sonic Boom et ses pieds moyens baissés. Si vous sentez venir un Sonic Boom à moyenne distance, tentez le double-choc avec le gros poing. Contre un Sonic Boom de près, sautez tout de suite par dessus avec un petit poing. De loin, il vaut mieux sauter sur place. De temps en temps, tentez de traverser les Sonic Boom avec le Turning Punch. Si jamais Guile utilise beaucoup le pied moyen baissé, contrez-le à bonne distance avec un pied moyen baissé. Quand vous en avez l'occasion, jouez le contact, les coups de crasse et la choppe. Guile a du mal à se sortir de ce genre de situations. Quand il est à terre, trouvez le timing idéal pour sauter sur lui afin qu'il se relève dans votre garde, vous pouvez ainsi le chopper après le Sommersault Kick.



Utilisez votre poing moyen baissé contre le pied moyen de Guile.

Balrog vs Chun Li

Chun-Li est très certainement l'un des pires ennemis de notre ami le boxeur. En effet, avec ses pieds moyens baissés, elle stoppe toutes ses attaques. Utilisez donc la balayette et variez sans arrêt votre jeu. Si l'adversaire n'attaque pas et lance des boules dans son coin, attendez en sautant sur place. Vous pouvez aussi traverser les boules avec le Final Punch, si vous êtes assez près. Si vous n'avez rien préparé, sautez en avant, dès que la boule part, vous toucherez ainsi Chun Li et amorcerez un enchaînement. Quand elle s'amuse à vous rebondir dessus avec le pied moyen, ne tentez rien, vous seriez contré ou choppe à l'arrivée. Contre l'hélicoptère, utilisez simplement l'uppercut (gros poing baissé). Si Chun-Li fait l'hélico en l'air (en rebondissant sur vous par exemple), mettez un poing moyen à bonne distance ou bien un uppercut fonçant (pied).

Balrog vs E.Honda

Un match difficile pour Balrog, car E. Honda aime de vous tenir à distance. Cherchez le contact pour chopper avec le coup . Si l'force torpille, vous devez le stopper avec le petit poing en enchaînant pour chopper. Cherchez aussi la distance avec le gros poing, mais attention à ne pas trop foncer avec les coups spéciaux. S'il s'avance avec les mille-mains, utilisez rapidement les petits enchaînements . Essayez de sauter par surprise et frapper au dernier moment pour enchaînement . Essayez quelques passages le dos.



Le petit poing sert à contrer l'IZNA Drop !

Balrog vs Vega

Un match qui peut tourner à votre avantage si vous terrorisez votre adversaire. Tout d'abord, contre l'IZNA drop, il suffit simplement de sauter en arrière avec le petit poing. Si vous êtes à terre et que Vega tente la roulade, contre-choppez en trouvant le bon moment. Contre une glissade prévisible, le poing moyen baissé suffira. S'il vous saute trop souvent dessus, avancez et choppez à l'atterrissage. Sautez lui dessus pour l'obliger à faire le flip-arrière, mais prenez garde à ce qu'il ne contre-attaque pas. Tenez la distance avec le gros poing ou le pied moyen. Si vous le voyez sauter de loin, placez le poing moyen. Tentez un maximum de coup de crasse car Vega ne peut pas se relever.

Balrog vs Balrog

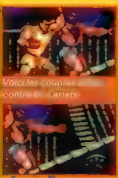
Un combat qualifié "de bourrins". Il faut surtout attendre que l'adversaire fasse un poing fonçant ou un Final punch. Vous pouvez le stopper à l'aide de la balayette ou du gros pied levé. Feintez un maximum en balançant des gros poings ou essayant d'avancer avec les petits poings. Si vous êtes à moyenne distance et que rien ne se passe, mettez la pression. Sautez sur lui à courte distance mais attention à ce qu'il ne se déplace pas pour chopper.

Balrog vs Sagat

Si Sagat essaie de vous coincer de loin avec ses Tiger, soyez patient, attendez les sauts et esquives (se baisser sous le Tiger haut). À moyenne distance, si vous êtes à terre, Sagat va faire un Tiger haut, balancez le gros poing. Au pire, vous risquez le double-choc. Si vous êtes un peu plus près, la balayette fait le même effet. Quand il se trouve à terre, approchez-vous de façon à ce qu'il ait envie de se relever en Tiger-Uppercut. Dès qu'il commence à se relever, sautez en arrière avec un gros poing pour le contrer. Essayez de traverser les Tiger qu'il envoie Sagat de près avec le Turning Punch (si vous arrivez, ça va saigner). Si vous tentez une attaque spéciale, placez-là d'assez loin, pour ne pas être contré. Comme toujours, faites des coups de crasse dès que l'occasion s'y présente. Une dernière astuce : il arrive que Sagat lance des Tiger rapides en haut. Baissez-vous et attendez que le Tiger passe. Donnez alors un gros poing.

Balrog vs Zangief

Quasi impossible pour le pauvre Balrog, car il suffit pour Zangief de rester loin et de faire ses Lariats et Super-Lariats. Feintez donc un maximum et ne foncez qu'au moment opportun. De temps en temps, faites comme si rien n'était et balancez un Final punch. Mais attention, un bon Zangief vous marteau-pilonnera à coup sûr. Ne cherchez pas à tenir la distance en frappant dans le vide, vous seriez contré par une balayette. Attendez que Zangief fasse son Lariat dans le vent. S'il le fait avec les poings, vous ne pouvez le toucher qu'avec la balayette. S'il le fait avec les pieds (court et rapide), frappez avec le gros poing levé de loin ou avec le gros poing baissé au contact. S'il saute de loin en mettant un coup, le petit poing l'arrête net. De près, utilisez le poing moyen, mais attention au double-choc... Si vous sautez sur lui, calculez bien votre coup et gardez en tête que Zangief est facile à enchaîner (surtout K.O.).



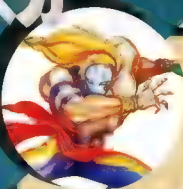
Voilà les coups contre les lariats.

Balrog vs M. Bison

Très difficile, voir quasiment impossible, mais souffrir pour vaincre. meilleure technique consiste à serrer l'adversaire dans coin, à ne pas le lâcher et multiplier les choppes, les petits poings, les attaques spéciales... Si vous êtes loin, jouez la défense, sautez sur place et attention. Contre un bon M.Bison vous du mal à placer des coups. Vous pouvez traverser les torches avec le Final Punch mais pas le grand chose, juste l'étonner. Sautez en arrière le petit poing quand il vous rebondi dessus. Essayez de stopper torche au tout départ avec gros poing. Pour finir, balayez l'opposant attend avec pied moyen baissé.



Frappiez avec le gros poing contre des Tiger haori.



- Style : inconnu.
- Origine : Espagne.
- Taille : 1,86 m.
- Poids : 72 kg.
- Né le : 21/01/67.
- Mensurations : 121, 73, 83.
- Groupe Sanguin : O.

IDENTITE

Dans son pays, Vega peut s'accrocher à sa grille. Pour cela, laissez la manette en bas, puis mettez vers le haut avec un bouton de pied. Vega se déplace alors sur sa grille et tente un Super Izna Drop ! C'est inefficace en combat !



SON NOM ORIGINAL Balrog. Peut-être que Vega sonnait "plus espagnol" aux oreilles des traducteurs... Vega est un espagnol, et aime les traditions de son pays. Et le début de son adolescence, il fut assailli de coups par des jeunes en fureur, qui le trouvaient d'une beauté inouïe. Pour se protéger, il a des admiratrices, mais surtout un rival amoureux, il apprend les arts martiaux et un torero chinois. Atteignant un niveau rare en matière de vitesse et de rapidité, il trouve un équipement original pour se protéger : une griffe à ressort pour défigurer ses adversaires, accompagné d'un masque en métal. On le voit encore s'il porte le masque pour se protéger, mais pour ne pas faire profiter les autres de son talent. Engagé au tournoi de M. Bison, il participe au tournoi pour prouver que les beaux combattants ont une chance de victoire.



You win, You lose !

Vega vient de gagner deux des trois matchs auxquels il a participé. Il reçoit toutes nos félicitations.



Aaaaarrrg... Vega ne supporte pas son torero préféré. C'est pourquoi, quelques fois, son visage se fait illuminer par quelques profiteurs de spectacle.

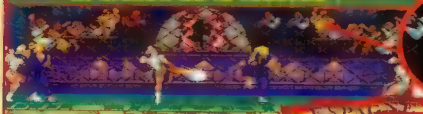
36 CHANDELLES

LES 4 COUPS SPECIAUX



1 : ← puis → avec poing. 2 : ↑ puis ↓ avec le pied, puis appuyez avec le poing. 3 : ↑ puis ↓ avec le pied. Appuyez alors avec le poing en maintenant une direction. 4 : appuyez sur les 3 poings.

Et meson de la taberna !



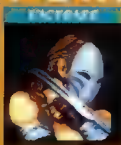
TENUES DE COMBAT



Quand Vega effectue sa ba-layette, il glisse vers l'opposant. Regardez bien !

Il y a un restaurant intéressant en Espagne c'est le "Mesa de la Taberna". Restaurant de la taberna. En effet, on peut y manger tout en écoutant de la musique et en regardant les combats de Vega !

PORTRAIT



Vega retire toujours son masque après le combat. Il se refait une petite beauté...

Chope dans les airs



Vega peut choper de 6000 à 10000 points dans les airs sur le 100. Personnellement, j'ai préféré choper sa l'air.

Chopage



CHOPAGE



Vega est avec Chun Li le seul combattant pouvant rebondir sur le "mur". Pour cela, sautez on arrière contre le bord de l'écran puis mettez la manette en avant.

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

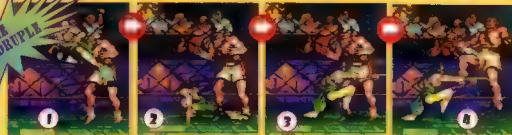
<p>Petit pied normal</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied normal</p> <p>1000 pts</p>	<p>Gros pied normal</p> <p>1400 pts</p>	<p>Petit poing normal</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing normal</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing normal</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied baissé</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied baissé</p> <p>100 pts</p>	<p>Gros pied baissé</p> <p>200 pts</p>	<p>Petit poing baissé</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing baissé</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing baissé</p> <p>300 pts</p>
<p>Petit pied sauté sur place</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté sur place</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied sauté sur place</p> <p>300 pts</p>	<p>Petit poing sauté sur place</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté sur place</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing sauté sur place</p> <p>300 pts</p>
<p>Petit pied sauté vers l'avant</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté vers l'avant</p> <p>100 pts</p>	<p>Gros pied sauté vers l'avant</p> <p>200 pts</p>	<p>Petit poing sauté vers l'avant</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté vers l'avant</p> <p>100 pts</p>	<p>Gros poing sauté vers l'avant</p> <p>200 pts</p>

VEGA

ベガ

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES

LE QUADRUPLÉ



Sautez sur l'adversaire avec un gros coup (1), mettez un pied moyen baissé (2) puis deux poings moyens baissés (3) s'enchaînent avec un bon timing (3&4).

LE 6 HIT COMBO



Après un coup, si vous pensez que votre adversaire est K.O., mettez une balayette afin d'être proche de lui puis entamez cette enchaînement. Petit coup baissé (1) enchaîné avec la grande roulade (2, 3, 4 & 5) pour terminer avec un grand poing baissé (6). Cet enchaînement fonctionne moins bien dans le coin mais remet K.O. quasiment tout le temps.

Dernier réalisé par L.V. MIK et DAV

PRÉLIMINAIRES

Techniques générales : Vega est certainement le personnage qui possède le moins de puissance de frappe. C'est un crû compenser cette lacune en lui donnant le meilleur saut, malheureusement c'est insuffisant si il faut vraiment bien le contrôler pour avoir une chance de vaincre. Tout d'abord, sachez que Vega possède une bonne allonge malgré ses apparences. Ainsi, évitez de vous faire cogner, vous perdrez votre griffe et votre allonge par la même occasion. Utilisez la balayette de loin et mettez beaucoup de coup de griffes pour mettre la pression. Bougez sans arrêt et profitez de quelques feintes (coups baissés) pour charger un Izna Drop ou une roulade. Pendant le flip arrière, vous avez aussi la possibilité de charger vos coups spéciaux. Quand vous sautez, ne mettez que le gros poing car si l'adversaire veut contre sauter, vous avez des chances de la chopper en l'air.

ROULADES

Sachez que toutes les roulades de Vega sont quelque peu différentes. Vega ne fait qu'un tour avec la petite, deux tours avec la moyenne et enfin, trois tours avec la grande. Utilisez ce renseignement à bon escient !

COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUKKAN

Vega vs Ryu



Surveillez bien les boules de Ryu pour sauter par-dessus rapidement et frapper. Quand vous sautez, n'utilisez que le gros poing. Ainsi, si Ryu contre saute, vous le chopperez en l'air.

Contre l'hélicoptère, anticipez en sautant à place en frappant avec le gros pied. Si vous faites l'IZNA Drop, variez la direction et essayez d'atterrir le plus loin possible de Ryu, pour éviter le Dragon Punch. Utilisez des glissades de loin et éloignez-vous de temps en temps avec le flip arrière. Si jamais vous êtes à terre et que l'opposant vous saute dessus, faites le flip si vous n'êtes pas dans le coin, sinon essayez de vous relever avec le roulade au dernier moment. Si Ryu est à terre, tentez une mexicaine, mais attention au Dragon à relevés. Contre un saut de près, sautez-vous du pied ou poing moyen levés. C'est très efficace !!!

Vega vs Ken

Preil que pour Ryu, sauf qu'il est plus difficile de mettre des Izna Drops et des mexicaines à cause du Dragon Punch. Jouez la feinte, car il est difficile de sauter sur Ken. Contre l'hélico, sautez sur place avec le grand pied. Enfin, tentez de martyriser l'opposant avec vos balayettes.

Ken joue les erreurs avec son hélico ? sautez simplement sur place avec le gros pied !!!



Vega vs Blanka

Un match jouable, à condition de faire attention car Blanka est extrêmement puissant et joue sur la quantité d'énergie qu'il enlève. S'il saute de loin, ne tentez rien, sautez contre. À moyenne distance, contre sautez le gros poing. À courte distance, voici l'anti-saut : mettez le gros poing baissé au dernier moment juste sous l'adversaire. Attaquez sans-cesse avec les petits et moyens poings pour mettre la pression. Si jamais Blanka fait la boule, mettez et avancez, frappez le poing moyen baissé, ainsi, vous le touchez avant qu'il n'atterrisse. Contre la boule horizontale, vous pouvez sauter à l'arrière puis chopper, mais c'est très difficile (il faut beaucoup s'entraîner pour avoir un bon timing).



SAGAT • SAGAT • SAGAT • SAGAT



- **Style :** boxe thaï
- **Origine :** Thaïlande
- **Taille :** 2,26 m.
- **Poids :** 78 kg.
- **Né le :** 02/07/55.
- **Mensurations :** 130, 86, 95.
- **Groupe Sanguin :** B.

**IDEN
TITE**

Sagat s'entraîne depuis sa plus tendre enfance pour devenir champion du monde de boxe thaï. Aujourd'hui, c'est chose faite. Malheureusement, il veut devenir le maître des Street Fighters. Un seul obstacle se dresse sur sa route : il s'appelle Ryu, combattant du Japon...



Son nom original c'est... Sagat, qui a gardé son nom. Il fait sa première apparition dans SF 1, comme le dernier boss... Il veut maintenant une revanche et prend le rôle du malheureux, suite à la défaite dans SF 1. Le seul qui peut remettre le titre à la terre s'appelle Ryu... Ce dernier, pratiquement battu, se relève du sol avec son Dragon Punch. Sagat garde donc un mauvais souvenir de sa journée, mais une cicatrice recouvrant son front. Entraîné depuis l'âge de 6 ans à la boxe thaïlandaise, il est devenu le meilleur de son école et remporte tous les tournois du pays. Remarqué par le Bion lors d'un important championnat, il devient rapidement son chef et le plus puissant de nombreux gangs dans le monde. Mais son argent et son respect ne lui importent peu. Il participe au tournoi afin de gagner une bonne correction de la part de Ryu...



You win, You lose !

Sagat est vraiment un monstre de nature. Je ne voudrais pas trouver à la place celui qui doit l'affronter...



Bizarre



Electrocuté



K.O.

Ne t'es-tu pas déjà vu à la place de Sagat dans une position plus que bizarre ? Il est parvenu ensuite à la victoire contre Blanka. Chouette ! Ça prouve qu'il n'est pas si K.O.

36 CHANDELLES

LES 4 COUPS SPECIAUX

Le Tiger Knee.



Tiger haut.



Tiger bas.



Tiger Uppercut.



1 : ↑ → ↘ avec pied. 2 : ↑ ↘ → avec poing. 3 : ↓ ↘ → avec pied. 4 : ↑ ↘ → avec poing.



Sagat dans SF2



Sagat dans SF2

TENUES DE COMBAT



Sagat dans SF2



Sagat dans SF2

Sagat fait son apparition dans SF1. Il était le dernier boss. Aujourd'hui, sous les ordres de M. Bison, il revient dans le tournoi pour se venger de Ryu, ennemi juré de toujours. Il n'a rien de scrupuleux !

Thaïlande, le pays de la boxe thaï



Voici la statue du dieu Bouddha. On a déjà pu l'apercevoir dans les derniers stades de SF 1, mais loin dans le fond de l'écran... Maintenant, elle apparaît en premier plan et accompagne Sagat dans ses combats.

SAGAT • SAGAT • SAGAT • SAGAT

PORTRAIT

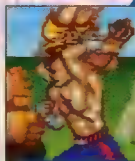
PROFIL



ARRIÈRE



Sagat a dû encaisser des coups terribles lors de son dernier combat. Regardez la tête qu'il a.



Chôpe dans le combat


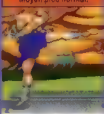






















Pour taper votre adversaire, mettez la mainette en avant ou en arrière et appuyez sur poing moyen ou gros poing. Et voilà, le tour est joué ! Rien de plus facile !

CHOPAGE

Sagat est pour beaucoup d'entra nous (pros de SF) le meilleur des combattants dans SF2 Turbo...

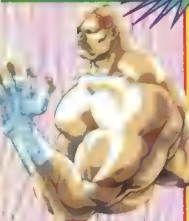


ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

<p>Petit pied normal.</p>  <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied normal.</p>  <p>200 pts</p>	<p>Gros pied normal.</p>  <p>400 pts</p>	<p>Petit poing normal.</p>  <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing normal.</p>  <p>300 pts</p>	<p>Gros poing normal.</p>  <p>500 pts</p>
<p>Petit pied bas.</p>  <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied bas.</p>  <p>300 pts</p>	<p>Gros pied bas.</p>  <p>500 pts</p>	<p>Petit poing bas.</p>  <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing bas.</p>  <p>300 pts</p>	<p>Gros poing bas.</p>  <p>500 pts</p>
<p>Petit pied sauté sur place.</p>  <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté sur place.</p>  <p>300 pts</p>	<p>Gros pied sauté sur place.</p>  <p>500 pts</p>	<p>Petit poing sauté sur place.</p>  <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté sur place.</p>  <p>400 pts</p>	<p>Gros poing sauté sur place.</p>  <p>500 pts</p>
<p>Petit pied sauté vers l'avant.</p>  <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté vers l'avant.</p>  <p>300 pts</p>	<p>Gros pied sauté vers l'avant.</p>  <p>500 pts</p>	<p>Petit poing sauté vers l'avant.</p>  <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté vers l'avant.</p>  <p>400 pts</p>	<p>Gros poing sauté vers l'avant.</p>  <p>500 pts</p>

SAGAT

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES



Dossier réalisé par
D.A.V., L.V et M.I.K.

PRÉLIMINAIRES

Sagat est certainement le personnage possédant tous les atouts pour remporter la victoire finale. Premièrement, bombardez sans cesse l'adversaire de Tiger Uppercut. Faites aussi un maximum, pour que l'opposant vous saute dessus. C'est là que vous lui décochez un Tiger Uppercut. S'il saute de loin (pour éviter un Tiger bas, par exemple), utilisez la balayette ou alors contre-sautez avec un gros coup. Apprenez ensuite à maîtriser le Tiger Knee. Ce coup de genou est si rapide qu'il terrorise l'adversaire. Utilisez-le aussi pour passer au dessus des balayettes ou des boules. La grande droite est un autre point fort de notre thaïlandais. En effet, elle maintient à distance les adversaires qui avancent lentement en envoyant trop de projectiles. Elles repoussent aussi les adversaires qui balancent un coup spécial dans le vide (ex : un dragon punch). Voilà vous savez tout ou presque !

■ le fait le plus balàze de Street Fighter 2 !



1

2



3

4

Sautez sur l'opposant avec le gros pied (1), puis frappez avec un petit pied (2), enchaîné avec un Tiger Knee (3) et (4)

LE TRIPLE DE SAGAT.



1

2

3

Sautez sur l'adversaire avec le gros pied (1), puis frappez avec le petit pied (2) qu'il faut enchaîner avec un grand Tiger Uppercut (3).

COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUKKAIN



Avec le Tiger Uppercut, vous soulevez notre ami Ken.

Sagat vs Ken

Employez les mêmes techniques qu'avec Ryu, en faisant attention au coup de poing sauté (vous devez vraiment faire le Tiger Uppercut au dernier moment sans peine d'enchaînement). Contre l'hélico, frappez avec le Tiger Uppercut sur la grande droite. Quand vous tombez sur sol, relevez-vous sur Tiger Uppercut si Ken effectue sa boule (marré avec Ryu).

La grande droite... Elle touche de très loin mais possède un... vente. Ah, ah !!



La grande droite... comme le même... mais elle... vous laissez... de... moins de... temps vulnérable



Sagat vs Ryu



Regardez bien où Ryu va sauter pour effectuer son hélico.

Envoyez des boules pour obliger Ryu à sauter sur vous. Employez le Tiger Knee si vous êtes près de l'adversaire, pour traverser sa boule et pour le martyriser. S'il fait l'hélicoptère, ne sortez pas le Tiger Uppercut au dernier moment mais un petit peu avant que notre japonais finisse son attaque. Sautez de temps en temps sur Ryu pour le surprendre et pour l'enchaîner (coup de pied sauté + Tiger Knee ou grande droite). Quand il saute de loin, contresautez avec le gros pied. S'il saute de près, faites le Tiger Uppercut au dernier moment. Contre l'hélico, utilisez aussi la grande droite ou le contresaut. Attention s'il balance son hélico de près, c'est très dangereux pour vous (restez baissé). S'il atterrit derrière vous un peu loin, sautez vers l'avant. Utilisez un petit peu la grande droite pour empêcher Ryu de lancer sa boule. Si vous êtes coincé, restez vigilant et n'employez pas trop la balayette ni le saut sur place. Attendez plutôt que l'opposant effectue une action quelconque pour réagir. Quand vous coincez Ryu, mettez vous à bonne distance et envoyez des Tiger bas en alternant les vitesses. Quand Ryu vous touche avec le Dragon Punch alors que vous êtes protégé, frappez avec la grande droite pour le toucher instantanément.

Sagat vs Dhalsim

Ce match est sûrement l'un des plus dur pour Sagat. En effet, Dhalsim possède tous les coups pour vous stopper. Mais ce n'est pas très grave si vous variez bien votre jeu. Quand Dhalsim envoie un Yoga Fire d'assez près, inutile de sauter sur place (il vous touche à l'arrivée du saut avec le grand poing baissé). Sautez sur place seulement de très loin. S'il envoie un Yoga Fire de loin, envoyez tout de suite un de vos Tiger. De près, sautez tout de suite sur lui. S'il met un coup de loin, tentez un double choc avec la balayette ou soulevez le avec le Tiger Uppercut. S'il fonce sur vous de près avec la vrille ou la touille, faites immédiatement le Tiger Uppercut. Alternez beaucoup les Tiger haut et bas pour surprendre Dhalsim mais faites attention quand il est très près (les Tiger en haut servent beaucoup pour tromper Dhalsim). Employez le Tiger Knee pour surprendre et pour traverser les Yoga Fire. Quand l'opposant saute, essayez de vous rapprocher, de sauter sur place ou vers l'avant avec le gros pied, ou de faire un Tiger Uppercut. Quand vous mettez Dhalsim à terre, sautez lui dessus, pour le traumatiser. De temps en temps, tentez un double choc suicide contre les Yoga Fire. S'il est possible de traverser les Yoga Fire en faisant le Tiger Uppercut au dernier moment. C'est très très dur à placer en combat, mais cela surprend énormément.



Placez de temps en temps des Uppercut au-dessus de Tiger hauts (éviter).



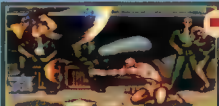
Contre sa boule, utilisez rapidement l'efficace contre Blanka.

Sagat vs Blanka

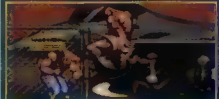
Là aussi, envoyez des Tiger pour obliger Blanka à sauter sur vous. Attention aux adversaires malins qui s'approche de vous et saute sur place. Si saute d'un peu loin contresautez vous serez gagnant à tous les coups (votre coup de pied sauté frappe tout le temps à la hauteur de sa tête, c'est à dire un peu plus au haut que tout ses coups). Si vous sautez en arrière, donnez rapidement un gros coup de pied pour stopper toutes les attaques adverses. Ne lancez jamais de Tiger en haut car l'adversaire n'a qu'à avancer pour les éviter. Si Blanka fait une boule horizontale et vous touche en protection, relancez un Tiger en bas. S'il resaute juste après, vous avez obligatoirement le temps de placer un Tiger Uppercut.

Sagat vs Guile

Là aussi, envoyez des Tiger bas pour obliger l'adversaire à sauter. Quand Guile traverse un Tiger avec le Somersault Kick, approchez-vous un peu et frappez avec la grande droite. S'il saute de loin, donnez aussi une grande droite. Mais pas de balayette, car Guile vous traitrait avec le gros coup de pied sauté. Justement, pour parer ce gros coup de pied sauté, donnez un gros coup de poing baissé. C'est la même chose s'il frappe avec un coup de pied moyen sauté, il y aura double choc mais retirez plus d'énergie. Quand Guile envoie son Sonic, vous pouvez soit lui sauter dessus, puis à travers avec le Tiger Knee (c'est très utile), sauter sur place (pas trop conseillé), faire un double choc suicide (très très fort aussi). Vous pouvez aussi (chose difficile) mettre la grande droite au moment où Guile envoie le Sonic pour faire double choc. Feintez aussi très souvent pour obliger Guile à sauter mais restez en position basse pour ne pas être surpris par le moyen coup de pied sauté.



Sur la première série de vous comment Sagat rattrappe Guile après son Somersault Kick, avec une toujours simplement dernière monter que Guile Sonic Boom, un Knee. Cette est quand elle consciencieusement.




Sur la première photo, vous stoppez l'hélico de Chun Li avec votre coup de pied sauté. Vous voyez ensuite comment elle se défend avec ses danses dos. Il saute et arrive tout simplement à travers votre bouclier.

Sagat vs Chun Li

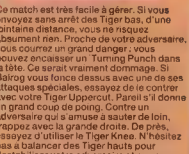
Envoyez comme d'habitude des Tiger bas pour obliger Chun Li à vous sauter dessus. S'il elle saute avec le petit coup de pied, faites le Tiger Uppercut au dernier moment. Quand elle tente de faire quelque chose en sautant dans le dos avec le petit coup de pied, resautez en arrière avec le petit coup de pied. Chun Li ne peut strictement rien faire. Contre l'hélico de loin, sautez vers l'avant avec le gros pied. Si elle fait des boules à proximité, utilisez la grande droite pour un double choc. Quand elle lance une boule et s'avance, mieux vaut se protéger et encaisser la boule en protection.

Sagat vs E. Honda



Voilà un combat difficile à négocier pour les débutants, mais simple pour les experts. ■ balancez pas des Tiger à tort et à travers ■ attendez plutôt. Pourquoi ? Si vous faites des Tiger bas, E. Honda passe par dessus en exécutant la torpille. Soyez donc patient ■ restez concentré. Envoyez ■ Tiger hauts pour empêcher ■ Honda de faire sa torpille (attention tout de même au Super Sumo Press). Quand il fait sa torpille, sortez ■ Tiger Uppercut ou sautez par dessus pour anchaler après. Lancez quelques Tiger en bas ■ feintez un ■ pour obliger l'adversaire à sauter. Quand vous sautez, attendez et jouez en fonction ■ mouvements ■ l'opposant. ■ E. Honda saute du bout de l'écran, avancez-vous un peu pour le balayer sur la fin du saut. Ne sautez pas souvent sur l'adversaire car l'adversaire vous vaincra souvent. Sautez sur E. Honda quand ■ l'avez ■ à terre ■ un petit peu avant qu'il ■ relève (pour ne pas être contré par ■ torpille ou un Super Sumo Press). Si E. Honda utilise trop les milles mains près de vous, ■ évitez-le ■ la Tiger Uppercut.

Sagat vs Balrog




Ce match est très facile à gérer. Si vous envoyez sans arrêt des Tiger bas, d'une certaine distance, vous ne risquez absolument rien. Proche de votre adversaire, vous courez un grand danger, vous pouvez encaisser un Turning Punch dans la tête. Ce serait vraiment dommage. Balrog vous lance dessus avec une de ses attaques spéciales, essayez de le contrer avec votre Tiger Uppercut. Pareil s'il donne un grand coup de poing. Contre un adversaire qui s'amuse à sauter de loin, frappez avec la grande droite. De près, essayez d'utiliser le Tiger Knee. N'hésitez pas à balancer des Tiger hauts pour destabiliser votre adversaire et pour l'obliger à attaquer. Dernier conseil : faites très attention quand vous relevez avec un Tiger Uppercut après être tombé au sol. Un Balrog main vous stoppe avec son gros coup de poing sauté.



Avec ■ fonçage ■ sautez soulevé ■

Sagat vs Vega

Pour ce combat, jouez la défensive. Feintez énormément pour que Vega vous saute dessus.



Le Tiger Uppercut élève l'âme de Vega.

Quand l'opposant fait le Super Inza Drop, faites le Grand Tiger Uppercut (vous toucherez l'adversaire à tous les coups). Quand vous tombez à terre et que Vega effectue sa roulette, relevez-vous en Tiger Uppercut. Si vous le mettez à terre, sautez lui dessus pour le terroriser (et aussi pour casser la grille). Quand vous envoyez des Tiger, attention car Vega saute très rapidement. Lancez de temps en temps des Tiger lents si Vega saute sur place.

Sagat vs Zangief


Comme d'habitude, envoyez des Tiger. Mais la tâche n'est pas aussi simple que d'habitude : si vous en envoyez en bas, Zangief fait le Super Corde à linge. En haut, il fait la corde à linge. Il faut donc le bombarder sans arrêt pour qu'il n'ait pas le temps de contre-attaquer. Quand vous envoyez des Tiger lents en bas et que Zangief les évite avec la Super corde à linge, donnez une grande droite en vous approchant pour le toucher et le repousser sur le Tiger. Si vous en envoyez en haut et qu'il les évite aussi, frappez avec le pied moyen. Quand il saute de près, faites le Tiger Uppercut. D'un peu loin, la balayette. De très loin le coup de pied sauté, vous êtes obligé à tous les coups. S'il avance, placez de temps en temps la grande droite et feintez pour l'obliger à sauter. Ne feintez tout de même pas trop car les bons Zangief connaissent la distance parfaite pour vous "marteau-plonger". Vous vous laissez surtout pas coincer et sortez de temps en temps du Tiger Knee. Quand Zangief utilise la super corde à linge très près, sortez le Tiger Uppercut. Quand vous sautez sur Zangief et le touchez avec un gros coup de pied, anchiez avec un Tiger Knee pour le mettre K.O. Sautez quelques fois sur place pour le stopper avec le gros coup de pied. Enfin, quand vous êtes à terre, relevez-vous en Tiger Uppercut seulement quand Zangief vous saute dessus ou est à moyenne distance.




Dans un premier temps, vous envoyez un Tiger assez proche de votre ■. S'il son super Lariat (1), vous n'avez qu'une seule chose à faire : frapper avec le gros ■ de ■. Au moment, Zangief encaisse la grande droite ■ recule ■ juste assez pour se manger le Tiger bas ■ tenté d'éviter auparavant ■. Si vous utilisez technique sans ■ vous terroriserez à ■ adr- ■ adversaire

Sagat vs Sagat


Le combat des frères jumeaux se joue beaucoup à la chance. Il faut bouclarder de Tiger l'opposant pour l'obliger à sauter. Bref, quand l'adversaire envoie des Tiger (presque tout le temps en bas), plusieurs solutions s'offrent à vous : sauter sans arrêt sur place (ça agace beaucoup l'adversaire et l'oblige à attaquer), les traverser avec des Tiger Knee (cela sert beaucoup pour approcher et surprendre), ou sauter vers l'avant mais d'une certaine distance. Quand l'opposant saute d'un peu loin, contre-attaquez immédiatement. Près de l'adversaire sautez de temps en temps sur place en donnant un gros coup de pied au cas où il envoit un Tiger (attention au contreatac). S'il saute de près, utilisez le Tiger Uppercut. Dernière chose : évitez les doubles-chocs avec le Tiger Uppercut. Je veux dire que si vous êtes près de l'adversaire et que ce dernier envoit un Tiger, sortez le Tiger Uppercut. Vous encaissez souvent le Tiger mais soulevez l'opposant



Faites le Tiger Uppercut de près quand votre jumeau lance un Tiger.

Sagat vs Bison

Ce match est aussi très dur pour Sagat, mais pas impossible à remporter. Essayez par tous les moyens d'approcher M. Bison (surtout avec le Tiger Knee). Quand vous êtes près, envoyez quelques Tiger ■ bas et martiriser le ■ sautant dessus ■ petit coup de pied accompagné par des coups de tibias (c'est une technique très dure à parer pour M. Bison cf photo faite). Quand vous êtes loin, envoyez peu de Tiger bas (M. Bison vous rebondit sur la tête sans problèmes) et quelques Tiger en haut. S'il essaie ■ rebondir, sautez en arrière ■ le gros coup de pied. Il saute ? Tiger Uppercut est la réponse. Quand il fait la torche, essayez de sortir un Tiger Uppercut, ou protégez-vous pour ensuite chopper. Contre le double Kick, faites aussi le Tiger Uppercut (justement, protégez-vous en bas contre ce pouvoir spécial et pas en haut).



LE STREET FIGHTER LE PLUS FORT EST : SAGAT



C'est du joli ! On vous donne toutes les techniques possibles et imaginables, mais n'oubliez pas de vous dire qui est le meilleur de tous les combattants ! Heureusement que notre rédac' chef est passé par là et qu'il nous a donné quelques bons coups de pieds au derrière pour nous le rappeler.

Chaque combattant possède des avantages et des inconvénients. C'est en fonction de ses caractéristiques, que nous avons évalué sa position dans le classement du meilleur Street Fighter. Avant de consulter notre comparatif, voyez quels sont les avantages et les défauts de chaque personnage.

RYU : il ne possède aucun défaut. Il dispose de nombreux coups normaux et ses coups spéciaux sont incroyables. Son point fort

est sans aucun doute l'hélico, car au début et à la fin de cette attaque, Ryu est invincible.

E. HONDA : il est très puissant mais ne peut lancer aucun projectile. De plus, il saute vraiment trop lentement. Cela le désavantage contre Ryu, Ken, Guile et Chun Li.

BLANKA : il est vraiment très fort. Son coup de pied sauté touche vraiment loin et sa boule verticale est un véritable anti-saut. Enfin, il saute vraiment rapidement.

GUILE : même s'il ne possède pas de coups nouveaux, il reste très fort. Son coup de genou est incroyablement utile, mais son coup de pied moyen à moins d'envergure que dans Street Fighter 2'.

KEN : Ken est vraiment très fort, surtout au niveau des enchaînements. S'il touche une fois l'adversaire, s'en est fini. De plus son Dragon Punch porte maintenant très, très loin.

CHUN LI : grâce à sa nouvelle boule, Chun Li peut maintenant contrer ceux qui

tentaient de la tenir à distance. Elle est vraiment très bonne, que ce soit en attaque et en défense.

ZANGIEF : avec sa nouvelle corde à linge qui évite les boules, Zangief devient vraiment fort. Il connaît quand même deux véritables adversaires : E. Honda et Dhalsim. Impossible de les approcher...

DHALSIM : le Yoga Teleport, sa nouvelle arme, le rend extrêmement redoutable. Il n'enlève pas beaucoup d'énergie mais possède une balayette qui touche vraiment très loin.

BALROG : Balrog est très puissant et peut à présent traverser les boules avec son Turnip Punch. Ses ennemis sont ceux qui parviennent à le tenir à distance. Son pire adversaire : Zangief. Le Russe stoppe toutes ses attaques grâce aux cordes à linge.

VEGA : Vega possède une "choppe" en l'air vraiment exceptionnelle et une rapidité incroyable. Malheureusement, ces coups ne retirent vraiment pas assez d'énergie.

SAGAT : même si Sagat ne possède pas beaucoup de coups, il domine ses adversaires grâce à ses coups spéciaux. Son coup de genou est beaucoup trop fort, et son Tiger Uppercut touche très loin.

M. BISON : dans ce nouveau Street Fighter, les coups de pied de M. Bison ne touchent vraiment pas loin. De plus, il faut charger beaucoup trop longtemps pour faire le Double Kick.

Le Tableau : ce tableau n'est pas aussi compliqué qu'on pourrait le penser. Chacun des combattants joue cent matchs contre tous les autres (excepté son double). Nous évaluons le nombre de victoires qu'il peut obtenir et nous calculons les notes (colonne de droite). Quand vous avez +60, entre parenthèses, cela signifie que votre combattant parvient à gagner 60 matchs de plus que la moyenne, qui est de 50 victoires. Pas la peine alors de vous expliquer ce que signifie le -1 Ça y est, vous savez qui est le meilleur des Street Fighters !!! FIGHT.

DAV

La matrice de Street Fighter II Turbo

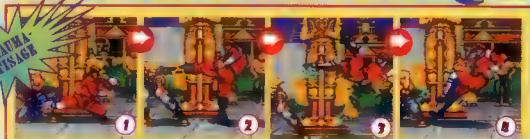
	SAGAT	RYU	GUILE	KEN	HONDA	CHUN LI	BLANKA	DHALSIM	ZANGIEF	VEGA	M. BISON	BALROG	TOTAL
SAGAT		50	60	50	60	60	60	50	60	55	60	50	615 (+65)
RYU	50		55	50	60	60	55	50	50	55	60	50	595 (+45)
GUILE	40	45		50	55	55	55	45	60	55	55	65	580 (+30)
KEN	50	50	50		55	50	55	50	50	60	55	55	580 (+30)
HONDA	40	40	45	45		50	50	50	70	60	55	60	565 (+15)
CHUN LI	40	40	45	50	50		50	60	55	50	55	60	555 (+5)
BLANKA	40	45	45	45	50	50		60	55	55	55	45	545 (-5)
DHALSIM	50	55	55	50	50	40	40		65	40	50	50	540 (-10)
ZANGIEF	40	50	40	50	30	45	45	35		60	60	75	530 (-20)
VEGA	45	45	45	40	40	50	95	60	40		30	45	505 (-45)
M. BISON	40	40	45	45	45	45	45	50	40	50		55	500 (-50)
BALROG	50	50	35	45	40	40	55	50	25	55	45		490 (-60)

BISON

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES



TRAUMATISAGE



Voici **un** exemple **de** traumatissage qui oblige l'adversaire à faire des **pas**. Même s'il se protège, mettez **un** pied moyen baissé (protection basse (1)) un pied moyen levé (manette **en** (2) puis un double kick (3&4). Libre à vous de remettre d'autres coups ou bien d'attendre que l'adversaire fasse un coup dans le vent pour venir le chopper.

LE 6 HIT COMBO



Passez dans le **vide** avec un gros coup (1), mettez deux petits poings baissés (en protection basse (2&3) puis un petit poing haut (manette **en** arriere(4)), mettez finalement en avant **un** bouton de pied pour toucher une (5) **deux** fois (6). Donnez ensuite quelques coups de pieds pour terroriser et recommencez à enchaîner. C'est simple non ?

Dossier réalisé par L.V. MIK, et DAV.

PRÉLIMINAIRES

Bison qu'étant le dernier boss, M. Bison n'est pas extrêmement fort. Son saut, long et lent, le rend vraiment très vulnérable. Ainsi, pour réaliser des passages dans le dos, il faut trouver la bonne distance, qui n'a rien à voir avec celle de Ryu ou Ken. Les gros coups ne servent pas à grand chose : seul le gros pied peut être utilisé car il a une bonne portée. Mettez tout de même que le gros pied ne sert pas à grand chose : seul le gros pied peut être utilisé car il a une bonne portée. Mettez tout de même que le gros pied ne sert pas à grand chose : seul le gros pied peut être utilisé car il a une bonne portée. Mettez tout de même que le gros pied ne sert pas à grand chose : seul le gros pied peut être utilisé car il a une bonne portée.

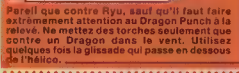
CONSEILS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

M. Bison vs Ryu



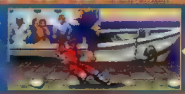
Un combat difficile vu que M. Bison possède peu d'avantage de son côté et ne peut que feinter pour accéder à la victoire. Tout d'abord, évitez de sauter à tout va, vous vous ferez Dragon-Puncher. Dès que l'opposant fait une balayette dans le vide, frappez avec la gros pied. Contre les sauts de loin, faites la torche, mais pas au dernier moment, pour ne pas être contré. A distance moyenne, si vous sentez venir une boule, mettez le gros pied levé pour un double choc. De loin, contre les boules, rebondissez sur la tête. Si vous n'avez pas chargé et que Ryu ne vous lance que des boules, sautez simplement sur place. S'il essaie de vous serrer dans le coin, contresautez en arrière ou bien mettez la torche très tôt. A moyenne distance, mettez quelques coups dans le vide assortis de double-kicks.

M. Bison vs Ken



Pareil que contre Ryu, sauf qu'il faut faire extrêmement attention au Dragon Punch à la relève. Ne mettez des torches seulement que contre un Dragon dans le vent. Utilisez quelques fois la glissade qui passe en dessous de l'hélico.

Faites la balayette de loin pour passer en dessous de l'hélico. Vous le touchez ensuite à l'arrivée. Cool ! (on sait David)



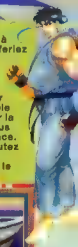
DOUBLE KICK

Si vous vous trouvez à une distance assez lointaine, utilisez le "Grand Double Kick" alors que si vous êtes assez proche de votre adversaire, employez le "petit" pour éviter de vous faire chopper à l'arrivée. Ok ???

M. Bison vs Blanka

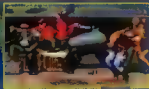


Un match à votre portée qui demande une parfaite des différents coups de votre combattant. Sachez que si vous **un** protégez d'une boule de Blanka, vous pouvez aussitôt contrer avec la torche. Contre la boule verticale, rien à faire à part **un** protéger s'il vous arrive dessus. S'il saute sur vous, contresautez **un** le gros pied ou protégez-vous en sautant près à contre-chopper. Mettez le double-kick de loin pour terroriser avec des coups moyens. Feintez, rebondissez et restez attentif au moindre mouvement de l'adversaire pour anticiper.



M. Bison vs Guile

Servez-vous des coups de pieds pour empêcher Guile de lancer son Sonic Boom. Gardez le à distance pour lui sauter dessus. Sautez aussi de temps en temps sur place. Essayez de placer le double coup de pied si l'adversaire feint trop ainsi que la torche. S'il fait la balayette, contrebalayez. Rebondissez quand Guile lance le Sonic. Si vous le mettez à terre, tentez un passage dans le dos au moment où il se relève. S'il se relève en Somersault Kick, il le fera de l'autre côté, s'il se protège vous pourrez alors tenter un enchaînement ou un coup de crasse. S'il saute avec le coup de pied moyen vers l'avant, placez-vous juste en dessous et frappez avec le gros poing. Comme d'habitude contre-sautez. L'arme ultime de M. Bison : l'esquive de Sonic Boom ! Soyez à moyenne distance de Guile, attendez qu'il envoie son Sonic Boom et puis allez vous faire toucher, faites le double coup de pied. Vous passerez alors par dessus le Sonic et frappez l'opposant (si vous avez effectué la chose de près). Enchaînez alors pour mettre K.O.



Le double coup de pied par M. Bison

M. Bison vs Dhalsim

Un match déséquilibré en apparence mais qui apporte son lot de surprise. Tout d'abord, apprenez à maîtriser vos sauts pour ne pas être rejeté à terre. Contre un Yoga Fire, sautez sur place et pensez à mettre un gros coup de pied pour stopper une attaque de loin. S'il saute au loin, contre-sautez avec le petit pied. Ne mettez pas la torche à tort et à travers car Dhalsim n'a qu'à faire la grille pour vous arrêter. Le double-kick sert énormément, utilisez-le le plus souvent possible, s'il fait le pied moyen de loin ou le gros pied, vous pouvez passer en dessous en mettant la grille.



Employez la balayette quand Dhalsim utilise un pied moyen.

M. Bison vs Chun Li



Emploiez la torche et le double coup de pied pour empêcher Chun Li de lancer ses boules.

Essayez de rebondir seulement quand Chun Li envoie ses boules. Utilisez le double Kick pour bloquer Chun Li. Employez la torche au cas où elle se relève ou tentez un passage dans le dos. Ne frappez pas avec le gros coup de pied mais plutôt avec le moyen, vous restez moins longtemps vulnérable. Quand elle saute de loin, contre-sautez immédiatement vers l'avant. Quand elle saute de près, contre-sautez sur place. Contre le passage dans le dos avancez un poil et frappez avec le petit poing. Si Chun Li envoie sa boule, tentez le double choc avec la balayette. Contre un pied moyen baissé, tapez immédiatement avec votre pied moyen.

M. Bison vs E. Honda

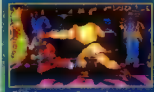
Le match est vraiment difficile, car E. Honda possède tous les atouts pour vous stopper. Ne donnez pas trop de coups de pieds de loin, la torpille stoppe facilement. Attendez plutôt que l'opposant avance pour faire un double coup de pied ou un coup normal. Rebondissez souvent pour surprendre et sautez sur place dès que E. Honda fait sa torpille. Comme d'habitude, contre-sautez. Utilisez la petite torche mais faites attention à ce que E. Honda ne fasse pas sa torpille. Effectuez des passages dans le dos. Si vous êtes sauté, protégez-vous, mais n'avez aucune autre solution. Si l'opposant tente un passage dans le dos, sautez immédiatement vers l'avant. Enfin, si vous mettez l'ennemi à terre, essayez de placer un enchaînement.

M. Bison vs Vega

L'avantage principal de Vega dans ce match est son saut. Il faut donc apprendre à contrer tout le saut de Vega. S'il saute de loin, pas la peine de bouger. D'un peu plus près reculez ou défendez-vous. De près, contre-sautez immédiatement en arrière avec le gros pied. Si Vega s'amuse à donner des coups de griffe, contrez-le avec les moyens pieds baissés. Sautez en arrière avec le gros pied contre l'Inza Drop. Contre la roulade, frappez avec les petits poings baissés. Utilisez les double-kick pour casser la griffe.



M. Bison vs Balrog



Si Balrog vous force dessus, utilisez le pied moyen baissé.

Un match simple à négocier. Quand Balrog envoie un coup de poing normal, sautez sur place. Contre ses attaques spéciales, utilisez le gros pied ou le moyen pied baissé. S'il saute, contre-sautez. Utilisez la torche mais attention à ce qu'elle ne se termine pas dans le coin (sinon c'est coup de tête direct). Utilisez beaucoup le double Kick pour empêcher Balrog d'avancer. Il n'est pas utile de trop rebondir sur la tête de votre opposant. Enfin, essayez de contre-sautez avec le petit poing.



Contre-sautez avec le gros pied sur place.

M. Bison vs Zangief

Un match assez compliqué car vous ne pouvez quasiment pas faire la torche. La plupart du temps, utilisez les coups normaux ainsi que le double-kick. Contre le Lariat, mettez la torche, mettez la grille. Contre le Lariat avec les poings, mettez la grille. Contre le Lariat avec les pieds, mettez le gros coup de pied levé. Évitez de trop sauter sur votre adversaire car un Lariat aurait vite fait de vous ramener au monde de la réalité. Sautez sur place avec le gros pied pour tenir la distance, si l'adversaire s'approche trop près, vous pouvez ainsi mettre une torche surprise, ou des coups moyens. En règle générale, feintez énormément et mettez des double-kick par surprise pour enlever un max d'énergie.

M. Bison vs Sagat



Pendant que Sagat lance un Tiger bas, M. Bison fait sa torche.

Voici le combat des derniers boss avec un net avantage pour Sagat, disposons d'une plus grande panoplie de parades que Bison. Évitez à tout prix de sauter (importe comment car vous seriez reçu par un Tiger Uppercut. S'il vous saute dessus, sautez sur place en mettant le gros pied. Contre le Tiger bas, sautez sur place, si jamais vous avez chargé, vous mettez la torche, vous passerez ainsi par dessus. Mais n'usez pas trop de cette gaterie car Sagat peut vous réceptionner machamment. De près, mettez le gros pied pour dégrader Sagat (double-choc s'il fait un Tiger). Quand il tente de vous serrer dans le coin en vous sautant dessus, sautez immédiatement en arrière avec le gros pied. Si l'essai de vous serrer au sol, contre-choppez immédiatement. Faites, rebondissez de temps en temps et faites attention.

M. Bison vs M. Bison

Dans ce match, utilisez surtout le gros pied contre le double Kick, le grand pied adverse (en vue d'un double choc) et aussi la torche (quand votre jumeau l'a fait de près). Contre le "rebondissement", sautez en arrière avec le gros pied. Si M. Bison fait sa torche de loin, protégez-vous et choppez, ou sautez en arrière avec le gros pied. Tentez des passages dans le dos et sautez aussi par devant pour enchaîner.

LES PERSONNAGES PRÉFÉRÉS DE LA RÉDAC...

■ ■ ■ TABORDA (REDACTEUR) :

"Incontestablement, c'est Sagat que je préfère. Il bouge parfaitement, terrorise les opposants avec ■ ■ ■ Tiger et son Tiger Uppercut. Pour finir, il m'a permis de remporter la victoire au tournoi inter-magazines spécialisés qui réunissait Banzai, Consoles +, Joypad, Player One, Super Power, Nintendo Player et la Hot Line Nintendo !"



■ ■ ■ LIONEL VILNER (FI ■ ■ ■ TIKER) :

"J'ai un faible pour Guile. Pour la simple raison que ■ ■ ■ ne jouais qu'avec lui sur Street Fighter 2. Mais dernièrement, je m'entraîne avec Ryu, un personnage complet et très technique. Sinon j'ai ■ ■ ■ coup de cœur pour Zangief et l'euphorie que me procure chaque réussite du marteau pion".



■ ■ ■ LUONG (MAQUETTISTE) :

"Le premier perso à Street Fighter que j'ai choisis n'est autre que Guile. Depuis, je ■ ■ ■ le lâche plus et je m'entraîne durement avec lui. Je suis certain de remporter mes combats..."



■ ■ ■ MICHAEL VALENSI (REDACTEUR) :

"Le personnage que j'ai sans doute le plus aimé (à tel point que la nuit je rêve de lui) se nomme Ryu. En effet, c'est avec lui que j'ai réussi mon premier coup spécial... Vous ne pouvez pas imaginer ■ ■ ■ que j'ai ressenti quand la boule de feu est sortie. Bien que Ryu soit toujours mon perso préféré, il se trouve que je m'identifie énormément à Sagat que je considère, d'ailleurs, comme le personnage le plus complet. Avec ■ ■ ■ Tiger bas, hauts, ses coups de genoux et son Tiger Uppercut, il est le personnage idéal pour remporter la victoire.



■ ■ ■ ELYSEE ADE (COLLABORATEUR) :

"Je ne suis pas aussi bon que David et Lionel, mais je terrorise quand même ■ ■ ■ Ryu. Il possède une panoplie de coups si importante, que jouer avec lui est vraiment jouissif..."

■ ■ ■ LEBIGRE (FI ■ ■ ■ TIKER) :

"Sans aucune hésitation, c'est Ryu mon perso de prédilection. La raison est simple, c'est le seul perso avec lequel je ne me prends pas de perfect dans la tête ! N'est-ce pas Dave ?"

■ ■ ■ FRANCK ■ ■ ■ (REDACTEUR EN CHEF) :

"Mettre des tripes aux opposants me procure force et courage. C'est pour cela que je prends Ken, spécialiste dans ce domaine..."

■ ■ ■ HOUNG (REDACTEUR) :

"Ken, Ken, Ken ! Je ne jure que par lui ! Il enchaîne si bien ses opposants, les coince si facilement... Perdre avec lui devient impossible quand vous le maniez parfaitement".

■ ■ ■ STEPHANE ■ ■ ■ (COLLABORATEUR) :

"Je ne joue pas souvent à Street Fighter, mais quand je le fais, je ne m'éclate qu'avec Ken. Il possède vraiment tous les atouts nécessaires pour remporter la victoire."



■ ■ ■ FRANCOIS (REDACTEUR) :

"Pourquoi je prends Blanka ? Il me ressemble énormément, terrorise ■ ■ ■ opposants et aussi, il fait de bonnes sucettes brésiliennes..."



■ ■ ■ OLIVIER CANOU (COLLABORATEUR) :

"Si vous voulez un bon conseil, prenez le sumotori japonais. Avec les mille mains, il aspire l'énergie comme David les cannettes de coooosse."



LES CHEAT MODE

SUPER NINTENDO



SF 2 - JOUER AVEC LE MEME PERSON EN MODE BATTLE !

Dès que le logo Capcom apparait, prenez votre deuxième manette et faites bas, R, haut, L, Y, B. Un son retentit. Vous pouvez désormais jouer avec le même personnage en mode Versus, mais attention, vous ne pouvez pas entamer une partie en Mode Game Start (contre l'ordinateur). Pas grave, du moment que vous pouvez vous frôler en mode deux joueurs, c'est bien suffisant !



SF 2 - LE BUG CHEAT MODE STREET FIGHTER 2 INDISPENSABLE !

Ce cheat mode est très simple à réaliser. Allez 27 fois dans le menu option et ressortez-en 27 fois ! Faites ensuite Game Start... miracle : vous vous retrouvez... d'habitude contre l'un des huit premiers personnages. Seule différence, il n'y a plus de barre d'énergie, de score, de temps, de musiques... et aussi, vous pouvez enchaîner l'ordinateur autant de fois que vous le voulez, il ne meurt jamais... bizarre non ! Un seul inconvénient, le jeu plante à bout de quelques minutes et vous devez alors tout reprendre depuis le début !



SF 2 TURBO - ENLEVER LES COUPS SPECIAUX CONTRE L'ORDINATEUR.

Pour rendre enfin ce jeu plus difficile, c'est simple : quand le logo Capcom défile, n'hésitez pas, composez le code suivant : bas, R, haut, L, Y, B avec la première manette. Vous avez alors la chance d'entendre retentir un son. Vous devez désormais vous battre contre l'ordinateur, mais uniquement avec vos coups normaux ! Si vous arrivez à l'atter tous vos adversaires : vous êtes fort.



SF 2 TURBO - JOUER AVEC 10 ÉTOILES DE VITESSE EN MODE JEU !
Quand le premier titre Street Fighter II défile à l'écran, faites bas, R, haut, L, Y, B avec la deuxième manette. Un son retentit. Vous pouvez désormais choisir la vitesse de jeu qui vous convient le mieux pour une éclate encore plus intense !



SF 2 TURBO - ENLEVER LES COUPS SPECIAUX EN MODE BATTLE !
Au moment où vous choisissez le lieu du combat (stage select), faites bas, R, haut, L, Y, B avec la seconde manette. Un son retentit. Vous pouvez désormais retirer un ou plusieurs de vos coups spéciaux à votre personnage, en plaçant le curseur sur "OFF" ! Sympa mais, il faut le dire, c'est vraiment inutile !!



MEGADRIVE

CAPCOM



JOUEZ AVEC VOS COUPS SPECIAUX CONTRE L'ORDINATEUR.

Dès que le logo Capcom apparait, faites bas, Z, haut, X, A, Y, B, C, avec la première manette. Maintenant, vous ne pouvez utiliser que les coups spéciaux de votre personnage contre l'ordinateur. Un conseil : prenez Sagat, il est vraiment très fort dans ce domaine.



JOUEZ PLUS RAPIDEMENT EN MODE NORMAL.

Dès que vous allumez votre console, n'appuyez pas sur Start et attendez la séquence cinématique. Dès que le logo Street Fighter 2 (en bleu) apparait avec le gratte-ciel, faites : bas, Z, Haut, X, A, Y, B, C avec la première manette. Vous pouvez désormais jouer avec cinq étoiles de vitesse, en mode "Champion", alors que cela n'était pas possible auparavant !



CHOISIR LE MEME PERSON EN MODE GROUP BATTLE.

Quand l'écran du "Battle Mode" apparait avec les options "Match play" et "Elimination", faites bas, Z, Haut, X, A, Y, B, C, avec la deuxième manette. Vous entendez alors un p'tit son, si le code est entré correctement, bien sûr. Quand le "Battle Mode" commence, vous pouvez choisir les mêmes personnages... Cela évite-à coup sûr de nombreuses disputes !



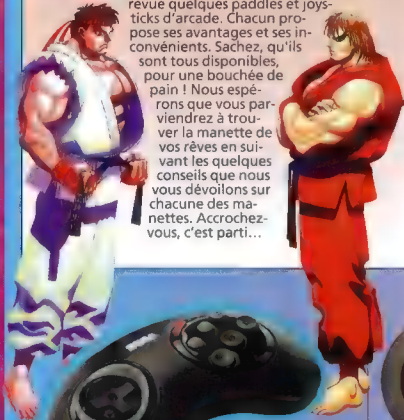
P
A
D
D
L
E
•
P
A
D
D
L
E
•
P
A
D
D
L
E
•



LES MANETTES

Beaucoup de joueurs ne regrettent qu'une seule chose à Street Fighter : le fait de ne pas pouvoir jouer avec la manette de leur rêve. La croix de direction est assez imprécise et le bouton répond mal... Pour satisfaire vos besoins, nous passons en

revue quelques paddles et joysticks d'arcade. Chacun propose ses avantages et ses inconvénients. Sachez, qu'ils sont tous disponibles, pour une bouchée de pain ! Nous espérons que vous parviendrez à trouver la manette de vos rêves en suivant les quelques conseils que nous vous dévoilons sur chacune des manettes. Accrochez-vous, c'est parti...



LE PADDLE 6 BOUTONS MEGADRIVE :

Ce paddle est le rêve ultime pour tous les joueurs de Street Fighter. Il est aussi ergonomique que le paddle Super Nintendo et possède des boutons disposés comme pour une manette arcade. Un petit reproche : les boutons sont assez petits. On se trompe donc quelques fois de touche, mais avec l'habitude, plus aucun problème.

LA FIGHTING STICK :

La Fighting Stick est sans aucun doute la meilleure manette arcade du moment. Elle est petite, très souple et facile à prendre en main. Les six boutons principaux sont disposés comme dans les salles d'arcade. Bien évidemment, vous avez droit à des boutons start et Select, accompagnés du fameux tir automatique. Enfin, l'habitué ralentisseur dispose de plusieurs vitesses. Le manche est très petit et n'échappe jamais à vos précieuses mains. Bref, tout est parfait et à notre humble avis, vous devez absolument acquérir ce monstre de l'arcade.

LA MANETTE SUPER ADVANTAGE :

La Super Advantage est encore une de ces manettes où l'on retrouve des tirs automatiques, un ralentisseur, etc. Particularité de l'engin : deux boutons sont disposés sur une première rangée et quatre autres sur une seconde. Pas très pratiques quand on est un habitué de l'arcade. Mais enfin, avec le temps, on parvient à contrôler le joystick. Dixit David : je préfère quand même la Fighting Stick qui à mon goût, est la référence dans le domaine de la manette d'arcade. Je sais que vous n'êtes pas obligé de suivre mon conseil, mais n'oubliez pas que je suis le Street Fighter de l'apocalypse.



LE PADDLE D'ORIGINE MEGADRIVE :

Livré avec la Megadrive, ce paddle n'est pas conseillé pour les joueurs de Street Fighter 2. En effet, il ne possède que trois boutons, chose très gênante quand on sait que Street Fighter en nécessite six... Vous pouvez tout de même jouer à ce magnifique jeu de combat en alternant les trois boutons de pieds et de poings avec le bouton Start.



LA MANETTE MEGA MASTER :

Avec un design et une ergonomie inspirés du monde de l'arcade, cette manette dispose de 6 boutons, de boutons Select et Start (heureusement !), d'un ralentisseur, et d'un tir automatique (bien pratique). Le manche souple, solide et quatre grosses ventouses permettent de jouer confortablement dans n'importe quelle position. Une excellente manette, destinée à tous ceux que les habituels "paddles" console n'ont pu convaincre !

LE PADDLE ACCLAIM :

Voici le concentré des paddles ASCII et Nintendo. Comme d'habitude, il bénéficie de tirs automatiques et d'un ralentisseur. Chose très rare, il n'est pas relié à votre console par un fil mais fonctionne grâce à un faisceau infrarouge. On peut donc jouer de très loin, sans emmêler aucun fil (aucun risque de spaghettis Jo !).

LE PADDLE D'ORIGINE SUPER NINTENDO :

Le paddle livré avec la Super Nintendo est certainement celui qui convient le mieux au joueur moyen. Il est très ergonomique et tient parfaitement dans la main. Les boutons sont pièces de telle façon, que jouer devient un véritable plaisir. On se demande alors s'il n'a pas été inventé essentiellement pour les joueurs de Street Fighter...



LA MANETTE ASCII PAD :

Identique au paddle Nintendo, L'ASCII Pad propose en plus des tirs automatiques un ralentisseur (sans oublier un design encore plus beau). Bref, il est excellent pour un bon joueur de Street.

PADDLE • PADDLE • PADDLE • PADDLE

THE STORY FIGHTER

STREET FIGHTER I (août 1987).

Le premier Street Fighter réunit Ryu et Ken. Nos deux valeureux combattants affrontent déjà les terribles adversaires que sont Sagat (dernier boss) ou Balrog, plus connu sous le nom de Mike. Les deux karatékas se servent déjà de l'hélico, du Dragon Punch et de la boule. Chacun de ces coups spéciaux retire un tiers d'énergie et, à l'époque, sont très difficile à effectuer. Dans SF1, vous pouvez aussi vous défouler dans un bonus stage. Vous ne cassez plus de voitures mais détruisez un tas de briques. Bref, Street Fighter 1 est un modèle du genre. Il a fait un véritable carton...



STREET FIGHTER 2.

The World Warrior (février 1991).

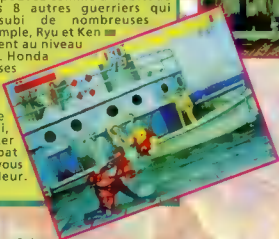
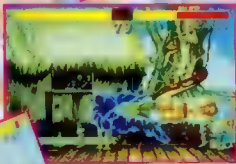
Sans aucun doute, Street Fighter 2 a révolutionné le monde de l'arcade. Huit personnages venus du monde entier, Ryu, E. Honda, Blanka, Guile, Ken, Chun Li, Zangief, Dhalsim, combattent pour conquérir le titre de champion du monde. Chacun d'eux possède plusieurs coups spéciaux et une panoplie de coups normaux. Privilège énorme, le meilleur affronte les quatre grands maîtres, Balrog, Vega, Sagat et M. Bison ! De la baston ULTIME !!! Nous signalons au passage que SF2 était et est toujours le premier jeu de combat proposant 6 boutons différents pour se frriter. Trois boutons de poings et trois boutons de pieds. Aussi, nous avons droit à trois bonus stages inédits : dans l'un, vous détruisez une voiture, dans le second, vous éclatez des barils et dans le troisième, vous éclatez des tonneaux en feu. Un succès dont le monde se souviendra longtemps...



STREET FIGHTER 2.

Champion Edition (avril 1992).

C'est à partir du second épisode de cette célèbre saga que l'on peut enfin incarner les 4 grands maîtres : Balrog, Vega, Sagat et M. Bison. Vous pouvez comme d'habitude choisir un des 8 autres guerriers qui évidemment, ont subi de nombreuses améliorations. Par exemple, Ryu et Ken se différencient totalement au niveau des coups spéciaux. E. Honda avance en effectuant ses mille mains... Bref, il y a un maximum de changements qui rendent le jeu encore plus palpitant. Aussi, vous pouvez affronter votre double en combat singulier et montrer si vous êtes vraiment le meilleur. Encore un giga hit !!!



STREET FIGHTER 2 TURBO

Hyper Fighting (novembre 1992).

Nous avons droit cette fois-ci à un remix de Street Fighter 2', comportant de nouveaux coups spéciaux et une vitesse de jeu accélérée. Les nouveaux coups spéciaux sont, il est vrai, peu nombreux, mais augmentent une nouvelle fois l'intérêt du jeu : Ryu, Ken et Chun Li effectuent leur hélico en l'air, Blanka possède maintenant une boule verticale, Dhalsim peut disparaître... Street Fighter 2 Turbo reste toujours aussi phénoménal mais commence à lasser un peu les joueurs...



SUPER STREET FIGHTER 2 The new Challengers

(octobre 1992).

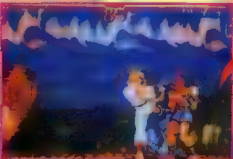
Quatre nouveaux combattants entrent en scène : Dee Jay, Cammy, T. Hawk et Fei Long. Ils possèdent tous de nombreux coups spéciaux et défilent les douze anciens qui reviennent eux aussi avec de nouveaux coups. La boule de feu rouge de Ryu, le Dragon Punch enflammé et l'attaque super rapide de Vega font partie de leur nouvelle panoplie. Bref, ça va fritter sec dans les salles d'arcade. Pour terminer, sachez que huit joueurs peuvent s'affronter dans un mini tournoi (le Tournament Battle), quand quatre bornes sont "linkées". Nous avons alors droit à de méga combats mais aussi à des finales chaudes, chaudes, chaudes. Qui sera la vainqueur ?



SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO. Grand Master Challenge

(sortie courant avril 1992).

Super Street Fighter 2 Turbo est d'après beaucoup de spécialistes avisés le dernier Street Fighter 2. Pourquoi ? Parce qu'il commence à lasser beaucoup de vétérans de l'arcade mais aussi parce qu'il atteint presque la perfection. Tout d'abord, Super SF2 Turbo possède quatre vitesses de jeu différentes. Chacun des combattants dispose d'au moins cinq coups spéciaux. Beaucoup de coups normaux font leur apparition (même pour Guile qui n'avait presque pas changé depuis Street Fighter 2). Enfin, tous les guerriers possèdent un super coup spécial, capable de retirer la moitié de l'énergie adverse. Bref, un nouveau Street qui nous a tous laissés par terre et qui au Japon, a été nommé meilleur jeu de combat de tous les temps.



STREET FIGHTER II

The New Challengers

Après avoir détaillé en long, en large et en travers Street Fighter II Turbo, passons maintenant à Super SF2, que vous retrouverez d'ici peu sur les consoles Sega et Nintendo. D'ailleurs, pour célébrer l'événement, vous aurez droit dès la rentrée aux Techniques Mystiques de ce fantastique jeu, dans Banzai et Supersonic. Ici, nous serons très bref sur les anciens combattants, mais très complets sur les nouveaux : Dee Jay, Fei Long, Cammy, T. Hawk. Prêt pour le combat ? Bon, les quatre nouveaux font donc leur apparition dans Super Street Fighter 2. Nous les passons ici en revue et nous consacrons cette page aux anciens, qui à première vue, n'ont pas tellement changé.

RYU : désormais, Ryu envoie une boule rouge. A bout portant, elle fait tomber l'adversaire. De loin, elle l'enflamme. Détail intéressant : Ryu n'est presque plus invincible au début de l'hélico et à la fin, il est totalement vulnérable.

E. HONDA : le sumotori japonais ne possède un nouveau coup mais, à présent, il peut effectuer des passages dans le air avec un torpille (quand l'opposant se relève, c'est encore plus efficace !).

BLANKA : même si Blanka possède une nouvelle boule, il a vraiment régressé. Sa boule verticale est très lente, et une boule horizontale le laisse longtemps vulnérable après avoir touché l'adversaire.

GUILE : Guile n'a obtenu qu'un nouveau coup, le coup de pied moyen sauté sur place. Rien d'autre à signaler !

KEN : Ken possède un nouveau Dragon Punch capable d'enflammer l'adversaire et de le toucher trois fois. Le moyen Dragon Punch ne fait plus tomber l'adversaire mais le touche deux fois. Enfin, quand vous sortez l'hélico près de l'adversaire pendant qu'il est baissé, vous le touchez.

CHUN LI : pour effectuer votre boule, vous devez désormais charger votre coup (comme Guile). L'animation du coup est complètement différente et très jolie à voir.

ZANGIEF : le lutteur Russe n'a beaucoup changé. Le Super Lariat n'évite plus les balayettes et les Tiger bas de Sagat. Quand vous faites le marteau pilon, loin de l'adversaire, vous voyez Zangief se prendre à la faire dans le vide. Enfin, Zangief possède un nouveau coup spécial : le marteau pilon avec pied. Quand vous l'effectuez de loin, Zangief court vers l'opposant puis il le retourne. De près, il saisit sa proie et la projette deux fois dans les airs.

DHALSIM : Dhalsim est bien plus fort qu'autrefois. Ses coups de poings et ses coups de pieds portent bien plus loin, et ses vrilles sont encore plus rapides. Incroyable : lorsque vous touchez l'adversaire à l'aide d'un Yoga Fire, vous ne le faites pas tomber mais vous l'enflamez. Vous pouvez donc réaliser de très nombreux enchaînements... Enfin, je tiens à signaler que sa balayette à mains d'envoyeur qu'avant !

BALROG : Balrog possède désormais une animation différente pour chacun de ses coups. Quand il effectue un de ses «-enrages-» il pousse une gueulante d'enfer. Aussi, il possède une attaque capable de contrer tous ceux qui lui sautent dessus. De plus, elle traverse tous les projectiles, avec une facilité déconcertante.

VEGA : Vega dispose lui aussi d'une animation différente pour chacun de ses coups. Son Iznà Drop est à présent très rapide. Le bel espagnol effectue un nouveau coup spécial : il prend appui sur le mur et se projette à une vitesse fulgurante sur l'adversaire, griffe en avant...

SAGAT : Sagat possède quelques animations de plus pour ses coups. Il peut désormais enchaîner avec tous ses coups de pieds. Pour un protéger de ses Tiger bas, un adversaire doit rester en garde basse. Enfin, le Tiger Knee a littéralement changé, il est très lent et vous laisse longtemps vulnérable.

M. BISON : le boss final propose lui aussi de nouvelles animations pour ses coups. Le coup de pied moyen sauté est très fort et stoppe bon nombre d'autres coups normaux. M. Bison possède une nouvelle attaque spéciale : il s'envole et atterrit derrière son adversaire, en donnant un puissant coup de poing.

Après un aperçu concis et très précis sur les anciens personnages, passons maintenant aux New Challengers....

DEE JAY

Dee Jay est né il y a environ trente ans en Jamaïque. Après avoir passé une enfance vraiment difficile, dans les quartiers les plus

de la capitale, il s'entraîne pour devenir le meilleur Street Fighter du monde. Après avoir remporté haut la main les tournois, il décide de participer au grand championnat mondial, pour prouver sa supériorité. Il possède un style de combat très particulier et ses attaques spéciales qui le rendent facilement populaire parmi l'élite. Il projette une boule d'énergie et parvient à soulever son opposant en un seul coup de poings. Enfin, il possède un adversaire qui donne des coups de pieds surpuissants. Le passe-temps préféré consiste à jouer de la musique et à danser avec les filles de sa ville natale.

- Style : Kick Boxing.
- Origine : Jamaïque.
- Taille : 1,84 m.
- Poids : 92 kg.
- Né le : 31 octobre 1965.
- Mensurations : 130, 89, 94.
- Groupe Sanguin : AB.

**IDEN
TITE**

PORTRAIT



Ici, Dee Jay est heureux avant et après le match. Normal, il a gagné. Mais après, il est malheureux. Normal, il a perdu !

LES 3 COUPS SPÉCIAUX



1 : ← puis → avec poing 2 : ↓ puis ↑ avec poing 3 : ← puis → avec pied.

Vous voyez tous ces danseurs ? Ils ne cessent pas de s'agiter pendant tout le combat. Ils sont vraiment infatigables, incroyables, insupportables... Un peu comme nos Street Fighters d'ailleurs. Il faut dire tout de même qu'ils ne s'échangent aucun coup.

La Jamaïque : doux pays de mon enfance !



JEU D'ARCADE • JEU D'ARCADE



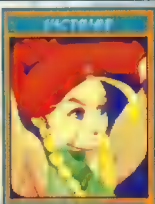
CAMMY

Cammy est, après Chun Li, la seconde minette qui a osé s'inscrire au tournoi Street Fighter. Faut vraiment en avoir ! Pourtant, avant le tournoi, personne n'avait entendu parler d'elle. Quelques bruits circulent tout de même sur son mystérieux passé. On dit qu'il y a quelques années, elle était la fiancée de M. Bison, le Terrible (elle en a du courage) ! Avec lui, elle vivait heureuse jusqu'au jour où un grave accident, la prive de sa mémoire. A la suite de quoi elle est recrutée par les forces spéciales d'Angleterre. Elle s'entraîne alors comme une malade pour défendre les couleurs de son pays. Elle décide donc de s'inscrire au tournoi Street Fighter, sûrement pour en savoir plus sur son passé. D'après certaines rumeurs, l'un des autres combattants connaît tout de sa vie passée. Mystères...

- **Style :** Close Combat.
- **Origine :** Angleterre.
- **Taille :** 1,64 m.
- **Poids :** 46 kg.
- **Née le :** 16 janvier 1974.
- **Mensurations :** 88, 57, 88.
- **Groupe Sanguin :** B.

**IDEN
TITE**

SPECIAL



Cammy est toujours heureuse de vaincre ! Bon d'accord elle est un peu "mauvaise perdante" mais ça lui passera... Aussi vite qu'à tous ses adversaires !

LES 3 COUPS SPECIAUX

Double coup de poing.



1

Flash Kick.



2

Coup de pied roulé.



3

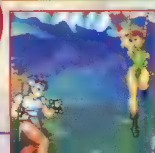
1: ← avec poing. 2: → avec pied.
3: ↓ avec pied.



En Angleterre y'a des corbeaux !



On dit que l'Angleterre regorge de beautés. Le grand, regarder ces montagnes, elles sont vraiment superbes ! Je n'oublie pas de signaler au passage les petits corbeaux... Aussi vite qu'aperception à chaque fin de round.

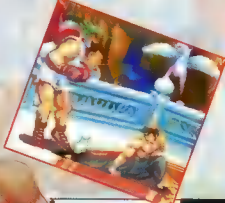
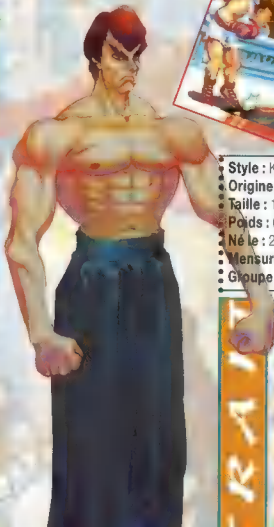


LEV D'ARCADE

LEV D'ARCADE

FEI LONG

Fei Long, Alias Dragon Volant, vous vous en doutez, originaire de Chine (plus précisément de Hong Kong). Depuis plus tendre enfance, il pratique le Kung Fu. Il espère devenir le plus puissant de Fighters. Il est un pays, pour sa force... et pour sa ressemblance à Lee. En effet, il lui ressemble comme deux gouttes d'eau. Il se donc de cette étonnante ressemblance pour inspirer la peur à tous. Depuis quelques mois, il s'entraîne un pour un nouveau tournoi de Fighter. Il deux attaques: le Dragon coup de poing fulgurant. La première attaque est un superbe coup de pied enflammé, capable soulever n'importe quel ! Le coup de poing fulgurant est, quant à lui, un coup spécial très redouté pour son formidable. Les deux formidables attaques, Fei Long espère remporter le tournoi aussi, monter que combat plus grand...



Style : Kung Fu.
Origine : Hong Kong.
Taille : 1,72 m.
Poids : 60 kg.
Né le : 23 avril 1969.
Mensurations : 108, 76, 80.
Groupe Sanguin : O.

**IDEN
TITE**

LES 2 COUPS SPÉCIAUX



Coup de poing fulgurant.

1



Le Dragon kick.

2

1: ← → avec poing 2: ← ↘ avec pied.

P O R T R A I T



Malgré sa technique irrapprochable, Fei Long, parfois même ! Heureusement il explose quelques-uns de ses adversaires !

Ben, ici on a rien à signaler, car il ne se passe rien dans le décor. Rien de bon, absolument rien. Une chose tout de même: le bleu du décor est assez gênant pour Ryu et Ken. Les boules qu'ils envoient se confondent au bleu... Alors pour les voir, il n'y a qu'une solution: se scotcher à la télé !

A Hong Kong, y jouent au ping-pong !



J E U D'ARCADE • J E U D'ARCADE

T. HAWK

T. Hawk est né au Mexique, où il a vécu une vie paisible. Depuis son enfance, il adore jouer avec les enfants de son village. Voilà : M. Bison, qui passait par là, a tué tous les enfants de son village. T. Hawk décide alors de s'entraîner comme un forcené. Dernièrement, il a remporté des tournois régionaux en massacrant un à un ses adversaires. Il possède une attaque spéciale, similaire au *Superpilon* de Zangief. Aussi, il s'envole dans les airs et soulève des objets qui tombent sur lui. Enfin, il est capable de sauter dans les airs et de foncer comme un aigle sur sa proie. Bref, il est presque invincible. D'autre part, sa taille imposante est un terrible atout. Elle fait peur à ceux qui se présentent à lui. En gagnant ce nouveau tournoi, il espère venger son village, tué par les hommes de M. Bison, il y a quelques années.



- Style : brutal !
- Origine : Mexique.
- Taille : 2,30 m.
- Poids : 162 kg.
- Né le : 21 juillet 1959.
- Mensurations : 144, 98, 112.
- Groupe Sanguin : O.

**IDEN
TITE**

LES 3 COUPS SPÉCIAUX

Le Dragon Eagle.



La prise de l'aigle.



Coup de tête sauté.



- 1 : avec poing. 2 : Faire un tour complet avec le padde + poing.
3 : Sauter dans les airs et appuyez sur les 3 boutons de poing.

Tequila Sunrise à Chihuahau !



PORTRAIT

VICTOIRE



DÉFAITE



Avec la victoire on ne pense plus aux blessures ! La défaite, elle, fait deux fois plus mal... Et plus les larmes irritent les plaies : c'est pas juste !

Le petit bonhomme de droite est bizarre. À Chaque déplacement du gamin du dessus, lui aussi bouge ! Bref, on dirait une petite marionnette. Cette information reste tout de même à vérifier avec précaution.



JEU D'ARCADE

JEU

D'ARCADE

THE TOURNAMENT BATTLE

DU JAMAIS VU !

"Super Street Fighter II The New Challengers" était, à sa sortie, le meilleur jeu de combat de l'année. Il ne faut pas oublier que c'est aussi l'un des premiers jeux d'arcade offrant aux joueurs la possibilité de se rencontrer dans un petit tournoi. Je m'explique : procurez-vous tout d'abord quatre Super Street Fighter. Disposez-les les ■■■ à cotés des autres et allumez-les. Vous suivez ? Bon, maintenant prenez le manuel du jeu ■■■ changez l'option qui convient, pour obtenir The Tournament Battle (dans les quatre bornes). A l'aide d'un câble Link, reliez les quatre bornes puis ressortez du menu «options». Dès lors, vous devez remarquer une présentation quelque peu différente... On voit toujours Ryu ■■■ train de préparer sa boule, mais cette fois, on ■ droit à l'incrustation d'un tableau de qualif' de tournoi...

FACILE LE TRUC !

Appuyez maintenant ■■■ Start et... invitez sept autres personnes pour jouer avec vous. Eh oui, maintenant il est possible de jouer ■ huit ■ même temps et de s'affronter dans un petit tournoi. Vous pouvez donc participer à un maximum de trois matchs, quelques soient ■■■ résultats (en gardant ■ même personnage). Si vous gagnez, vous rencontrez un autre vainqueur et ainsi de suite jusqu'à la finale. Si vous perdez, vous rencontrez un autre perdant... Bref, cette option nous change de l'habituel combat. Le p'tit plus de cette histoire, c'est que le gagnant du tournoi peut rejouer gratuitement. Vous pouvez ■ maximum gagner trois tournois consécutifs. A ce moment, vous perdez vos sous mais, privilège suprême, vous voyez apparaître ■ superbe image. Elle fête votre victoire ■ annonce que vous avez perdu tout votre argent. C'est tout cool tout ça, mais il y a quand même ■ hic. En France, en tout cas, les matchs du tournoi se déroulent en UN SEUL round. Ils sont donc très rapides et vous pouvez perdre d'un coup tout vos gains. Donc, avant de participer au Tournament Battle il faut être sûr de ses capacités. D'après certaines rumeurs, ■ Japon, les matchs ■ déroulent en trois rounds comme dans un vrai tournoi. Mais ceci est ■ autre histoire...

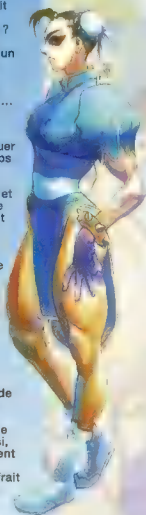
CONCLUSION.

Il n'y ■ en fait qu'un seul gagnant dans toute cette histoire : le gérant de la salle. En effet, pour pouvoir participer au Tournament Battle, vous payez cinq francs. Etant donné qu'un tournoi dure ■ moyenne cinq minutes, il gagne si je calcule bien... 35 francs (on oublie de compter le vainqueur !). Tout ceci est donc très rentable pour le gérant mais aussi, très onéreux pour les joueurs. Le Tournament Battle devient rapidement très lassant et perd vite de ■ magnificence. Pour preuve, sachez qu'une seule salle ■ Paris (notre préférée, ■ Place Blanche) offrait aux joueurs la possibilité de s'affronter en Tournament Battle, eh bien elle ■ été "désertée" en quelques semaines. Le Tournament Battle a fini aux oubliettes et le Mode Combat a repris ■ place.

QUE FAIRE ALORS ?

■, si vous souhaitez passer de chaudes et viriles soirées (!), participez au Tournament Battle. Vous y trouverez sûrement quelque innovations très intéressantes. Sinon, restez dans votre petit coin et progressez ■ combat comme vous le faisiez auparavant.

DAV



LE V D'ARCADE • LE V D'ARCADE

LA RUEE VERS SF II : LE VIRUS DU SIECLE ?

Okaay pour la Jacksonmania, la Spielbergmania et autres stars du showbiz. Mais quand on voit les premiers symptômes de ce virus apparaissent dans le jeu vidéo, on est en mesure de se poser des questions existentielles. Accrochez-vous, vous allez rentrer dans la douzième dimension : celle des Street Fighters démoniaques de l'apocalypse.

Lorsque l'idée d'un dossier sur les goodies Street nous est venu, certains d'entre nous pensaient que le rayon d'action resterait tout de même relativement limité dans la variété des produits. Ils se trompaient ! Mon arrivée dans cet univers m'a fait totalement changer d'optique sur la question. En effet, nous sommes totalement envahis. Saviez-vous que ce petit jeu est devenu aujourd'hui un véritable phénomène de société. Tout a commencé au Japon. Pour s'infiltrer sur Terre, les envahisseurs se sont servis de techniques de combat hypra-

modernes. Ils firent leurs premières apparitions dans les salons de jeux vidéo par le biais de charmantes hostesses déguisées en la ravissante Chun Li. Devant ces adultes atteints par le virus, la jeunesse s'est empressée de revêtir les mêmes vêtements pour toutes les fêtes costumées. C'est à ce moment que les requins du marketing ont sorti leurs griffes. Ils ont flairé un potentiel énorme dans ces petits capables de tenir à 500 dans un petit magasin spécialisé la veille de la sortie du jeu ultime. C'est l'explosion du Street Bang ! S'il était fréquent de trouver posters, pins, cartes & Co. dans les boutiques d'import japonais, cette tendance ■ doucement débordé sur toutes les sortes de commerce existant actuellement. Accrochez vos ceintures, c'est parti pour un voyage dans la galaxie des fous... celle des Street Fighters de l'apocalypse !

Les casquettes

Tel Stallone dans le film « Bras de fer », on reconnaît un vrai Street Fighter de l'apocalypse grâce à son ultime casquette. Eh oui ! Sachez d'ores et déjà que ce proverbe sera à son paroxysme dans les mois prochains. Des «baseball caps» à l'éphémère des plus grands guerriers comme Ken, Ryu, Chun-Li, Guile, Blanka, Dhalsim, E. Honda, Zangief, Balrog, Vega, Sagat et M. Bison arrivent. Elles ont toutes des motifs brodés sur trois des côtés et leurs prénoms à l'arrière. Que les adeptes des nouveaux personnages ne s'inquiètent pas car ils ne sauraient tarder à faire leur apparition aussi.

• **Editeur : Capboy**



Les porte-clefs

Vous en avez rêvé, Placo Toys l'a fait ! Imaginez-vous au volant de la dernière Ferrari avec deux blondes sulfureuses en mini-jupe... Mais là, il manque un petit détail indispensable à l'harmonie totale de ce rêve : le super porte-clefs de la mort qui tue la vie ! Les douze caractères de Street Fighter II Turbo sont ici enfermés dans dix centimètres cube en plastique. Qui plus est, vous serez ravis de les voir dans les positions les plus ultimes du moment. Le support idéal pour vos clefs !

• **Editeur : Placo Toys**

Les gourdes

Si la table est le seul endroit où vous pensiez être à l'abri des Street Fighter de l'apocalypse, c'est raté ! Pour les jeunes, Placo lance une gamme de verres Street à couvercle amovible. De plus,



ils ont également prévu un espace pour un max d'efficacité et les verres sont en plastique pour ne pas casser. La solidité vous permet donc de jouer au football américain !!! Alors, infos ou intax ? Réponse dans le prochain hors-série...

• Éditeur : Placo Toys

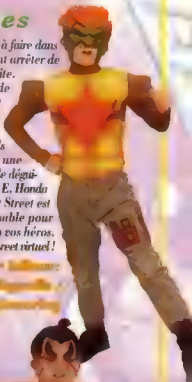


Les costumes

Ceux qui cherchent à faire dans l'originalité peuvent arrêter de chercher tout de suite.

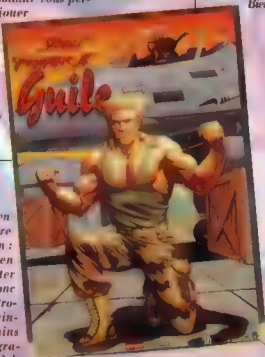
Les ingénieurs de Colledgeville frappent fort avec la nouvelle ligne d'été Street Fighter présentée au Louvre. Ils vous proposent toute une gamme de vêtements et de déguisements axés sur Blanka, E. Honda et Guile. Ce supplément Street est donc devenu indispensable pour incarner à la perfection vos héros. Bienvenue au Street virtuel !

• Éditeur : Colledgeville Imaginology



Les posters 3D

Un poster, c'est cool ! Mais le même en relief, c'est cent fois mieux. Pour être « in » au niveau déco, une seule solution : acheter la dernière nouveauté en matière de super sensations, un poster 3D. Ces derniers sont en plastique, donc à l'épreuve des cannettes de Coca, atrocement jetées sur les murs après cinquante défaites à Street... certains d'entre nous trouvent que leurs graphismes sont un peu lég' par rapport à la conception console des personnages. Mais bon,



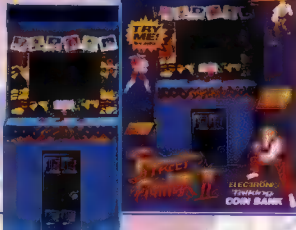
vous faites partie des accros de Street Fighter, oui ou non ? Eh puis, avouez que ce « goodies » est des plus originaux.

• Éditeur : Placo Toys

La tirelire

Les salles d'arcade sont peut-être devenues un peu trop chères pour le commun des mortels. Heureusement, Happiness Express Inc. a trouvé le remède. Pour économiser vos sous, je suis fier de vous présenter la superbe borne d'arcade tirelire de Street Fighter. À chaque fois que vous y glissez une pièce, vous avez droit à des effets sonores et visuels tirés du jeu vidéo, et même une alarme qui se déclenche quand vous retirez des pièces. On peut même s'entraîner sur le joystick. Avec un peu de chance, vous aurez aussi une conversation avec votre nouvelle amie !

• Éditeur : Happiness Express Inc.





La cassette vidéo

Si vous voulez vraiment améliorer vos techniques de combats à Street, sachez qu'il existe une cassette vidéo des meilleures stratégies et combinaisons. Ces conseils viennent tout droit des bureaux Capcom et des meilleurs joueurs du continent américain. Tous les enchaînements ont été approuvés par les programmeurs et même les Street Fighter japonais. Pendant plus de 45 minutes bourrées d'action, on vous explique avec des visuels du paddle et des ralentis, la meilleure manière de vaincre l'imbattable. Pour finir, il est possible de s'adresser à Capcom pour les détails qui vous semblent flous.

• **Editeur : Creative productions et Capcom**

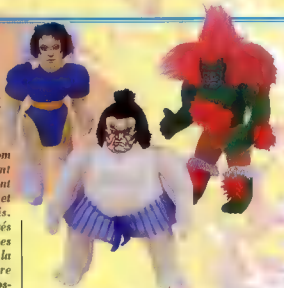
Le flipper Street

N'est pas connu, celui qui n'a pas été adapté dans les cafés par le virtuose du flipper, Gottlieb. Comme vous l'avez déjà certainement compris, c'est au tour de l'inénarrable Street d'être «transféré» au coin du bar. Bref, pour les spécialistes du genre,

je précise la similitude de ce flip avec certaines scènes du slip - Piège de Cristal -.

Autrement, toutes les caractéristiques intéressantes de la gamme Gottlieb sont présentes. Il se détache du lot par sa séquence «Car Crunch» - un stage bonus de Street Fighter II Turbo, et aussi grâce aux bruitages. Ces derniers sont repris du jeu : les dragons punches et autres coups de la série.

• **Editeur : Gottlieb**



Les peluches

Vous avez toujours rêvé de coucher avec une jolie petite peluche à votre goût, no problemo ! Ace Novelty a créé les nounours Street. N'essayez pas d'en acheter car ils se sont réservés qu'à l'usage des concours promotionnelles. Même, si la distribution est gratuite pour l'instant, Ace Novelty prévoit sa sortie prochaine sur le marché européen. Eh oui ! faites de beaux rêves bien «streetés».

• **Editeur : Ace Novelty**

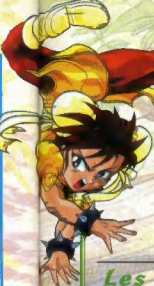


Le slip

Comme David le dit si bien : «on est un Street Fighter à part entière ou on ne l'est pas du tout». Pour peaufiner votre image de marque, un dernier détail est indispensable à votre panoplie : Le slip Street Fighter. Eh oui ! Fruit of the Loom, un fabricant de sous-vêtement américain, se lance dans l'univers Street par le biais des slips. Comme vous pouvez le voir, les fesses des individus qui porteraient le slip en question (Lion l'aventurier, David la fouine) sont à l'emblème de Sagat et E. honda en combat avec Ryu, il est prévu des T-shirts et chaussettes dans la même lignée.

• **Editeur : Fruit of the Loom**





Les montres

Street a un défaut ! Oui, oui, lorsque vous jouez en mode turbo dix étoiles le chronomètre est complètement faussé. Il va trop vite et il est alors impossible de connaître son véritable chrono. Pour plus de précision, Placo Toys a inventé la «montre Street». Les guerriers les plus connus de la planète protègent maintenant le temps. Ces montres à affichage digitale et bracelet en plastique vont devenir l'outil indispensable de cette fin de siècle. Time is money !

• **Editeur : Placo Toys**

Les T-shirts

Pour défendre l'honneur de votre héros, achetez les T-shirts de LCC. Ils en existent de toutes les couleurs et modèles. En ce qui concerne les motifs, ils sont tirés du jeu ou des «artworks» en relation avec Street Fighter. Bref, c'est banal mais quand on a froid, c'est mieux que rien. Sans blague !



• **Editeur : LCC**



Les comics

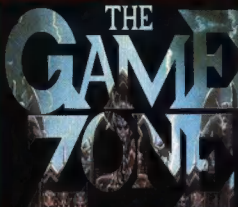
Dans la tradition des plus gros hits japonais, Malibu Comics a décidé de publier les aventures de nos Street Fighters dans des comics américains. Elles sont en couleurs et traitent pour la plupart du temps de combats. Je pense qu'il était inutile de vous préciser l'existence de deux clans : les méchants et les gentils. Pour en savoir plus, courez donc les chercher dans des boutiques d'import pour posséder la science infuse des Street Fighter de l'apocalypse. Bonne chance !

• **Editeur : Malibu Comics**



OVERGAME MACHINE™

CX



OVERGAME MACHINE™

CX

Constituée fin 92, la société The Game Zone™ se fait de plus en plus remarquer dans le petit monde du jeu vidéo. Si dans un premier temps la vente par correspondance (VPC) de jeux Sega et Nintendo, goodies, Mangas et CD audio était son activité principale, notamment grâce à un très beau catalogue et à un marketing agressif, c'est avec aujourd'hui l'OVERGAME MACHINE™ CX, la plus performante et plus petite console d'arcade du monde que cette compagnie se voit placer sous les feux des projecteurs...

Intrigués, nous avons rencontré le Directeur du Marketing de la compagnie The Game Zone™ afin d'assouvir notre curiosité. Vas-y Jeepy (Grand Reporter), pose les questions !!!

Jeepy : bonjour. Vous positionnez actuellement The Game Zone™ comme le challenger qui monte dans la VPC de jeux vidéo et autres accessoires, et comme une société leader particulièrement innovante dans le monde de l'arcade. Ou'elle est votre recette ?

The Game Zone™ : pour nous, il s'agit avant tout de favoriser l'expansion du jeu vidéo sous toutes ses formes. La VPC nous paraît être à ce jour la méthode de commercialisation la plus fiable et la plus sécurisante pour le client. Nos excellents contacts aux Etats Unis et notre bureau en Asie nous permettent de travailler avec des produits originaux et de grande qualité (accessoires, CD-Audio et Art book de

Street par exemple), et nous ne faisons paraître à notre catalogue que des jeux que nos testeurs ont choisis. Un bon nombre de ces articles sont quasi introuvables en France, voir en Europe. De plus, la VPC permet d'avoir un marketing toujours plus pointu et adapté à ses clients. *J' :* vous amène d'introduire sur le marché une nouvelle console d'arcade utilisant le procédé Jamma. Cette console nous a paru véritablement étonnante...

particulièrement réduite. Toute la puissance de l'Arcade dans la paume de votre main ! Le câble Jamma, partie délicate et fragile sur une borne, est remplacé par une carte électronique, plus fiable et totalement compatible avec les jeux d'arcade. Nous avons ainsi une qualité de transmission de l'information parfaite. Une puce électronique ajuste les couleurs automatiquement et une fonction de synchronisation de l'écran est intégrée sur la carte mère, comme sur les bornes haut de gamme. Les



L'Overgame Machine™ CX tient dans la paume de la main. Elle est à peu près de la même taille qu'un walkman !!! Belle performance, non ? !!

TGZ : l'Overgame Machine™ CX est la console d'arcade la plus évoluée au monde. Nous avons beaucoup investi en recherche et développement sur ce produit. L'Overgame Machine™ CX est, vous l'avez certainement remarqué, d'une taille

fonctions «Crédits» et «Mode Test» sont bien sûr présentes. L'Overgame Machine™ CX représente une véritable avancée technologique dans le domaine de l'arcade, et il semble bien que nos ventes récompensent notre travail et nos ambitions.



Voici l'Over Game Machine™ enfilée sur une carte Jamma !



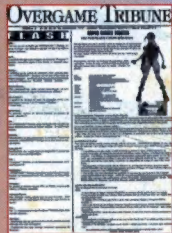
Pour mieux vous rendre compte de sa taille, voici l'Over Game Machine™ CX posée à côté d'une cartouche de jeu Megadrive.



Pour le moment, l'Over Game™ Machine s'utilise avec des manettes Neo Geo, mais bientôt des manettes six boutons seront disponibles.

J' : quels sont les acheteurs que vous avez identifiés ?

TGZ : il existe deux types d'acheteurs : les premiers sont des enfants ou des adoles-



L'Overgame Tribuna est LE journal de l'Arcade. Environ 7 numéros valent le jour chaque année (c'est selon l'actualité) et est envoyé gratuitement !!!

cents qui possèdent déjà toutes les consoles, de la Game Boy à la Neo Geo. Ils désirent cependant passer encore à la vitesse supérieure. L'Overgame Machine™ est la console qu'ils recherchent. Les seconds sont des fanatiques de l'arcade, souvent des adultes. Ce sont des gens qui ont joué longtemps, lorsqu'ils étaient plus

UN P'TIT APERÇU DE CE QUE VOUS POURREZ AVOIR CHEZ VOUS !!!



jeunes, dans des salles d'arcade ou des cafés. Ils désirent retrouver les mêmes jeux, les mêmes sensations qu'ils ont pu connaître à l'époque. Là encore, l'Overgame™ CX est faite pour eux.

J.-et les jeux dans tout cela ?

TGZ : les jeux d'arcade représentent la plus grande ludothèque du monde. Il existe plus de 3400 titres créés à ce jour pour l'arcade. Ces programmes utilisent une technologie évolutive. La console se connecte sur des jeux huit, seize ou trente-deux bits, peu importe. Posséder une Overgame™ CX, c'est disposer d'une bibliothèque de jeux impressionnante et garantir la pérennité de son investissement. Le titre que nous vendons le plus, et c'est amusant d'en parler dans ce magazine, reste Street Fighter II®. Nos testeurs et les joueurs d'arcade nous ont confirmés que sa réalisation graphique et surtout sa jouabilité, notamment au niveau des enchaînements, en font un jeu inégalé et inégalable sur une autre console, même puissante.

L'Overgame™ CX est aussi compatible, si l'on possède l'adaptateur adéquat, avec les jeux d'arcade utilisant le procédé développé par la compagnie japonaise S.N.K., le MVS.

En ce qui concerne la distribution, nous savons qu'aujourd'hui rares sont les revendeurs qui distribuent des jeux d'ar-

cade, souvent par manque d'informations. Nous les fournissons donc aussi en cartes Jamma pour le moment.

Pour les particuliers, nous avons inauguré en octobre 93 un serveur minitel accessible 24h/24, le 3615 OVERGAME™. Ce serveur permet de passer de petites annonces pour vendre, acheter, échanger des jeux. Il est en constante évolution et nous allons prochainement créer des événements sur le serveur. De plus, l'Arcade étant quasiment inexistante des magazines spécialisés, nous publions régulièrement l'Overgame Tribune. Il s'agit d'une publication à mi-chemin entre le fanzine et la lettre d'information hyper-pointue. Le lecteur y trouve des tests de jeux d'arcade en import, des «tips et astuces», des articles toujours à la pointe de l'information et la désormais célèbre rubrique «Flash». L'Overgame tribune a de plus l'avantage d'être gratuite pour le moment. Il suffit pour se le procurer de laisser ses coordonnées sur le minitel ou de téléphoner à The Game Zone™.

J.- quels sont vos projets ?

TGZ : nous allons dans un avenir proche séparer nos activités, de façon à mieux nous concentrer.

The Game Zone™ a l'ambition de devenir le leader de la VPC en France. Nous travaillons à mettre en place le marketing et l'organisation adéquate.

L'Overgame™ Machine CX est en vente depuis le 6 juin - une date prémonitrice non ? - au prix de 1590 FF. Le réseau de revendeurs possédant des boutiques est visible sur le 3615 OVERGAME™. Nous travaillons encore à son implantation, et notamment sur l'étranger. Nous commercialiserons prochainement des accessoires, et en premier lieu des joy pads et des joysticks professionnels six boutons. Pour le reste, c'est encore secret. Le marketing autour de la console va évoluer rapidement de façon à satisfaire encore plus les joueurs d'arcade et nous avons de nombreux projets en cours. Enfin, nous travaillons sur un autre produit révolutionnaire, mais nous vous en reparlerons

en tant voulu. Tout ce que je peux vous dire, c'est que c'est un produit vraiment incroyable... Et que nous avons les moyens de nos ambitions.

J. merci.

TGZ : merci à vous.





*1,27 F/mn

CONTACT...

Si vous désirez des informations sur la console ou pour avoir l'adresse du revendeur le plus proche de chez vous, téléphonez au (1) 49 23 64 33 ou connectez-vous sur le 3615 OVERGAME™. Les revendeurs intéressés peuvent envoyer une demande d'informations par fax au (1) 43 84 36 61.



SCORE GAMES

LA VIDEO-JEU PASSION



MEGADRIVE

+ 2000 jeux
disponibles à partir de 49 F
**CONSOLE* MEGADRIVE
499 F**

En cadeau : jeu SONIC

SUPER PROMO

- Jeu ALTERED BEAST 49 F
- Jeu STREET OF RAGE 79 F
- Manette MEGADRIVE 69 F
- BAZOOKA MENACER + 6 jeux 199 F

SUPER-NINTENDO

+ 2500 jeux
disponibles à partir de 99 F
**CONSOLE NEUVE
690 F**

CADEAU Jeu STREET FIGHTER II

SUPER PROMO

Adaptateur jeux Jap./USA 79 F ou 49 F
(avec l'achat d'un jeu)

MASTER-SYSTEM

+ 1300 jeux
disponibles à partir de 49 F
**CONSOLE NEUVE
+ 1 jeu 299 F**

SUPER PROMO JEUX OCCASION

- SHINOBİ 49 F
- SUPER TENNIS 49 F
- ALEX KIDD 49 F

N.E.C

+ 500 jeux
disponibles à partir de 69 F
**CONSOLE PORTABLE*
GT TURBO + 1 jeu 995 F**

CADEAU 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

AMIGA CD32

+ 200 jeux
disponibles à partir de 99 F
**CONSOLE* + 2 jeux
1 790 F**

CADEAU 1 montre SCORE GAMES
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

N.E.S NINTENDO

+ 1500 jeux
disponibles à partir de 49 F
**CONSOLE NEUVE
+ 2 manettes 249 F**

SUPER PROMO JEUX NEUFS

- SUPER MARIO 3 (US) 49 F
- DUCK TALES (US) 49 F
- ADDAMS FAMILY (US) 49 F

MEGA - CD

+ 300 jeux
disponibles à partir de 99 F
CONSOLE* 990 F

CADEAU 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

NEO-GEO

+ 200 jeux
disponibles à partir de 299 F
**CONSOLE* + 1 jeu
1 790 F**

CADEAU 1 montre SCORE GAMES
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

JAGUAR

**CONSOLE NEUVE + 1 jeu
2 290 F**

CADEAU 1 montre SCORE GAMES
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

GAME-BOY

+ 600 jeux
disponibles à partir de 49 F
CONSOLE* 199 F

3 DO

+ 200 jeux
disponibles à partir de 199 F

CD ROM PC

+ 200 jeux
disponibles à partir de 139 F

GAME-GEAR

+ 300 jeux
disponibles à partir de 49 F
CONSOLE* + 1 jeu 449 F

MULTIMEGA

+ SONIC 2 + ROAD AVENGER CD
2 990 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

En vente dans tous les magasins SCORE GAMES :

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél. : (1) 43 290 290 +

25, av. de la Division
Leclerc - N 20
92160 ANTONY
Tél. : (1) 46 665 666 +

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
Tél. : (1) 30 61 47 47 +

37, cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél. : (16) 44 20 52 52